Vol.134 電撃はRPGの味方です！『DQVII』最新情報！『ポポロII』攻略スタート!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年2月10日発行（隔週金曜日発行）第6巻第4号通巻130号

電撃PlayStation

電撃プレイステーション

2000 2/10

定価490YEN



GoGoRPG

ドラゴンクエストVII

～エデンの戦士たち～

ポポロクロイス物語II

クロノ・クロス／ヴァルキリープロファイル
レジェンド オブ ドラグーン／サモンナイト

総力特集

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

序盤のシナリオ攻略とシステム解析はこれで完ペキ！
なんと第2部にはZガンダムが登場!!

徹底攻略

グランツーリスモ2

開発プロデューサー山内氏が語る、究極ドライビングテクニックを伝授

パラサイト・イヴ2

最終バトル直前までをMAPとチャートで完全フォロー

CHASE THE EXPRESS
ときめきメモリアル2
バイオハザード ガンサバイバー

電撃PlayStation2

劇空間プロ野球
オールスター・プロレスリング
ライゼリート
決戦
ETERNAL RING
鉄拳TAG TOURNAMENT

PLAYSTATION FESTIVAL 2000

2000年2月19日(土)・20日(日)AM10:00〜PM5:00(一般公開日)

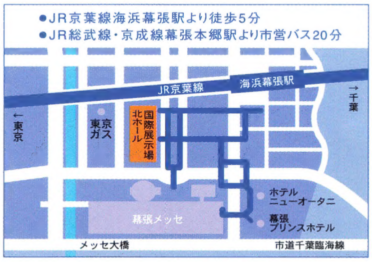
幕張メッセ(日本コンベンションセンター)国際展示場北ホール(9ホール)

◎なんと、500台のPlayStation2を設置、約20タイトルに触れることができる。◎しかも、PlayStation2専用ゲームソフトの体験版を無料で多数配布する予定。◎ファン必見!ここだけでしか手に入らない、会期限定のプレミアムグッズを販売。◎誰も知らなかった最新情報、新作ゲームの発表に加えて、イベントも盛りだくさん。◎ぜひ来てください。

前売券販売は2000年1月15日から2月18日まで。

【入場料(すべて税込)】大人(中学生以上):前売1,000円、当日売1,200円
小人(小学生以下):前売500円、当日売600円/6歳未満は無料
プレイステーションクラブ会員は、特別招待状にて入場できます。

*チケットは1枚につき1名様入場可能。*当日券は会場のみでの発行です。*当日の混雑状況により入場制限をさせていただく場合がございます。*前売券発行の状況により当日券が発行されない場合がございます。予めご了承ください。



チケットぴあでの前売券購入方法

〈チケットぴあにて〉チケットぴあ店頭にてご購入ください。
〈ファミリーマートにて〉1.ファミリーマートにある端末機ファミネットに「Pコード:676-159」を入力してください。2.発行された引換券をもってレジにて代金をお支払いになりますと、その場で発券されます。

ローソンチケットでの前売券購入方法

〈ローソンにて〉1.ローソンにある端末機ロッピーに「Lコード:34154」を入力してください。2.発行された引換券をもってレジにて代金をお支払いになりますと、その場で発券されます。

*チケットぴあについてのお問い合わせ先:03-5237-9999 *ローソンチケットについてのお問い合わせ先:03-5537-9999 *一部店舗にては販売されないこともあります。

イベントについてのお問い合わせ先:PLAYSTATION FESTIVAL 2000事務局 03-3266-7812

実際、どんなもんなんだ。
プレイステーション2。


SONY
RESET
DVD
PS2
PlayStation 2
MEMORY CARD
2
1

ASCII

PlayStation



いっしょに遊びたい女のコ、この指と〜まれっ！

対戦恋愛シミュレーション

トゥルフェルズ魔法学園

キャラクターを彩る豪華キャスト

アリエル	菊池志穂
エルツ	林原めぐみ
カステル	白鳥由里
コー	かないみか
ノイシュ	今井由香
フェルデン	笠原弘子
リンデル	三石琴乃

（役名による50音順）

初めての"ふたりで遊べる"恋愛シミュレーション、もちろんひとりでも遊べま〜す！

4つのステージで繰り広げられる、女のコそ〜だつ戦！

スキー、海水浴、魔法祭、降誕祭…、いっぱい遊んで大好きな女のコをゲットしよう！お友だちの女のコは全部で7人。ライバルはどのコを狙ってるのかな？お嬢様のカステル？ 元気者のコー？新しくお友だちになったアリエル？



女のコといっしょに遊んでステキな思い出を作ろう！

女のコを遊びに誘えば、必ずステキなグラフィックが見られるんだ。キミは、すべてのグラフィックをアルバムに集められるかな？全部集めるまで、何度もプレイしよう！



ランチタイムでライバルに差をつけろ！

遊びの合間のランチタイムも気が抜けないぞ！ ライバルより盛り上げて、女のコの注目のマトになっちゃおう！ 好きな女のコと話したり、みんなとわいわい話したり、ライバルと「早食いバトル」や「早飲みバトル」までできちゃうんだ！



初回特典 コーの等身大リバーシブルポスター（水着&パジャマ）付き！

3月30日 発売予定
標準価格：5800円（税抜）

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
http://www.ascii.co.jp/et 株式会社 アスキー



ジャンボジェット運転ゲーム

ジェット JETでGO!

LET'S GO BY AIRLINER

2000.2.3(Thu) TAKE OFF

http://jetdego.taito.co.jp/



標準価格 ¥5,800（税別）

ジェットでGO!

- ジャンボジェット運転ゲーム
- CD-ROM 1枚組
- 対応人数:1人
- 予価5,800円（税別）
- プレイステーション用
- ポケットステーション対応
- メモリカード:1ブロック
- 2000年2月3日（木）発売

株式会社タイトー

本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
家庭用ゲームに関するお問い合わせは 〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田西1-16-28
タイトーお客様係 TEL:045-593-7115（受付時間 月～金 13:00～17:00）

PlayStation®



少年の日の夢、
空を翔る日がついにやってきた!

「ジェットでGO!」は、誰もが旅客機の
パイロットを体験できる、ジャンボジェット運転ゲーム。
極限まで実機に近づけたリアルなコクピットや
機体の挙動、抜群の臨場感が、
大きな感動と興奮を呼び覚まします。
電車でGO!でおなじみのタイトーがお贈りする、
新しい運転ゲームの本命、いよいよ登場!



振動対応!!

同時発売
¥6,800(税別)

JETでGO! コントローラ



「THE BEST タカラモノ」シリーズ
に第2弾が追加!!
THE BEST タカラモノ
すべて2800円(税別)
2000年1月13日(木)
この価格で再登場!!
4タイトル同時発売!!
この機会にぜひ!!
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう
恋愛育成ボードゲーム
旅先の出会い、そして恋の行方は…。
卒業記念の旅先に出かけた男女が旅先で出会い、
色々な思い出づくりをしていく中で恋愛を楽しみ、
最後に意中の人に告白。男女数人で
わいわい恋愛ゲームを楽しみたいひとに。
©TAKARA CO.,LTD.1998
チョロQジェット レインボーウィングス
3Dフライトアクション
今度のチョロQは空を飛ぶ!!
今までにない、簡単操作のフライトアクション!!
チョロQ飛行機ならではのコミカルエアーバトル!!
©TAKARA CO.,LTD.1998
©アストロビジョン
小さな巨人 ミクロマン
3Dアクションシューティング
ハイクオリティー・デジタル・トイで蘇る!!
新たなミクロマンワールド!!
敵は強敵アクロイヤー!! 多彩な武器を使い
アースステーションを守りきれ!!
©TAKARA CO.,LTD.1999
DX億万長者ゲームII
ボードゲーム
めざせ!! ウルトラ億万長者!!
不動産や株のマネーバトルで一発逆転のスリルと
国際ビジネスマン気分を味わいたいひと向け。
リカちゃん電話のオマケ付。はたして、その訳は?
©TAKARA CO.,LTD.1998
THE BEST TAKARAMONO
第1弾ラインナップソフトも好評発売中!! 各2800円(税別)
ピノッチアのみる夢
メルヘンチック育成ファンタジー
あなたとピノッチアとの波乱に
富んだ、でもあたたかい
「子育て(?)奮闘記」が始まります。
©TAKARA CO.,LTD.1999
ゆうわくオフィス恋愛課
社会人恋愛育成シミュレーション
「ツアーパーティー」の続編的シリーズ。
今度は、就職後のワーキングガールズを
相手に、大人の恋物語が始まります。
©TAKARA CO.,LTD.1998
…いる!
サイコホラーアドベンチャー
物陰や壁の中に「いる!?」
かもしれない奴等に脅えまくる
心理的恐怖と凄惨なグラフィックが
衝撃のアドベンチャーゲーム!!
©TAKARA CO.,LTD.1998
トランスフォーマー ビーストウォーズ
3Dアクションシューティング
TVアニメのトランスフォーマー達が
プレイステーションで、君の手によみがえる。
©1999 Hasbro Interactive Inc. Takara Co.,Ltd.1999 Produced in association with Hasbro Interactive Inc. ©1996.1997 Transformer Production Company Inc./Takara Co.,Ltd./テレビ東京
ディープシー アドベンチャー
~海底宮パンタラッサの謎~
海洋アドベンチャー
(CD-ROM 2枚組)
潜水艇「シーマックス」とともに
行方不明になった父の探索と
海底宮パンタラッサの謎に挑め!!
©TAKARA CO.,LTD.1997
ーあそびは文化
タカラ
〒125-8503東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です。
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

Game Index

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

Contents

2000.2-10 Vol.134









THE REAL DRIVING SIMULATOR GRAN TURISMO 2™

「ダートができた

制作者インタビューでわかった『GT2』の真実

リアルドライビングシミュレータの最高峰『GT2』。今回はその圧倒的なボリュームとクオリティの秘密を解き明かすべく、プロデューサーの山内氏に独占インタビューを敢行！　さらに隠し要素のイベントシンセサイザーも本誌初公開だ!!



グランツーリスモ2

発売中	▶¥6,800（CD2枚組）　▶SCEI
RCG	▶MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC



『グランツーリスモ2』プロデューサー
山内一典氏

Profile　やまうちかずのり／株式会社ポリフォニー・デジタル エグゼクティブ バイスプレジデント。代表作に『モータートゥーン・グランプリ』シリーズ、『オメガブースト』などがある。『GT2』の制作を終え、ほっとひと息と思いきや、『GT2』海外版と『GT2000』の制作に追われる日々。自慢の愛車はランエボV、S2000とFTO。

……とき"イケる"と思った」

土台から全部作り直してます。

――『GT2』の制作期間はトータルでどのくらいかかったんでしょうか。

「丸2年ですね。制作自体は前作が終わってすぐにスタートしています。前作の制作期間もだいたい2年くらいだったんですけど、比べてみると今回のスケジュールはかなりアクロバティックでしたね。ムチャしたなという感じです」

――やはりボリュームの部分ですか？

「それもありますし、プログラムも前作とはまるっきり違ってますから」

――え？　そうなんですか？

「実は『GT2』では、プログラムを土台から全部作り直してるんですよ。それこそ、CD−ROMにアクセスするためのシステムから作り直してるんです。それが予想していた以上に大変だったっていう部分はありますね」

――前作と比べて、一番進化しているところはどこでしょうか？

「やっぱりクルマの挙動です。イチから作り直したことによって、クルマの挙動をさらに突き詰めることができました。もちろん前作のままでもよかったのかもしれないけど、僕らとしてはさらにリアルに、本物のクルマを作るっていう方向を極めたかったので」

――前作よりももっとリアルにするために、『GT2』で新しく加えられた要素を、具体的に教えてください。

「一番大きいのは左右の荷重移動（※1）です。やっぱり今回LSD（※2）を入れたかったっていうのがあって。でもLSDって左右の荷重移動がはっきりしていないと動かないわけです。前作の『GT』（以下『GT1』）では、前後の荷重移動は比較的ちゃんとできてたんですけど、左右の荷重移動はわりと希薄だった部分があったんですね。今回はそのへんがきっちり入っています」

――ライセンスにスラロームが追加されたのも、その影響ですか？

「そうですね。スラロームをしたときに、左右の荷重移動をもっとも感覚的に感じることができるので。スラロームだけじゃなくて普通のコーナリングも変わってきますし。あと、これは副次的な効果なんですけど、足回りのセッティングを固めたときと固めてないときの感覚の差がすごく大きくなってます」

――それは前作と比較してですか？

「そう。『GT1』のときはそんなに気にしなくてよかったんですけど、今回はある程度足回りを固めて、左右の動きを止めてあげないと、安定したコーナリングができなくなってるんです」

――ダンパーの伸び側と縮み側（※3）の両方が調節できることにもかなり驚かされましたが。

「そうですね。今回〝FOR PROFESSIONAL〟という形で、かなり細かい部分のセッティングができるようにしてます。ダンパーの伸びと縮みっていうのも、絶対に必要かって言われたら、まあどうかと思うんですけど（笑）。そこまでやりたい人はどうぞ、というか、実際レースの現場ではそこまでやってますよっていう意味で入れてる感じですね。いじらなくてもいいけど、興味がある人はどうぞ、という入れ方なんです」

――でも実際、ダンパーのセッティングを変えると走りの感覚はけっこう変わってきますよね。

「ええ。ダンパーの伸び側と縮み側をいじるとクルマの動きは相当変わります。それもどちらかというと、荷重移動よりも路面の追従性が変わりますよね。縮み側を固くしちゃうとダメなんですよ」

――跳ねてしまうんですか？

「まあ、そのへんがけっこうおもしろいんですけど。要するに伸びと縮みのバランスなんです。実際のクルマでは、だいたい伸び4に対して縮み1くらいに設定してやるのがセオリーなんですね。路面がある程度平らで、激しい突き上げは連続してこないっていう前提のもとに、伸び側を固くしてスプリングが一気に戻るのを抑えるわけです。そうすると、ダンパーは一気に縮んだあと、スーッとゆっくり戻る。だから、ほとんどのクルマは縮み側を柔らかく、伸び側を極端に固くするっていうことをやってると思います」

――トー角（※4）の設定もできますね。

「これも〝FOR PROFESSIONAL〟だったら入れていいよねってレベルのものだと思うんです。速く走ることを第一に考えると、フロントは少し開き気味、リアはまっすぐかちょっとイン気味っていうのが基本ですね。フロントをちょっとトーアウトにすると、コーナー入口でのレスポンスはイマイチなんですけど、切り込んでいって荷重がグッとかかったときに効果的なんです。現実のレーシングカーはほとんどがフロントをトーアウトにしてますね。逆にトーインにした場合は、ステアリングのレスポンスが上がります。荷重が移動した瞬間にハンドルを切ってなくても、外側のタイヤのトーインの影響でハンドルを切ってるのと同じ状態になってフッと入っていく。その代わりコーナーの奥ではアンダーステア（※5）が出やすくなってしまいますけど。で、リアは基本的にトーインです。もちろん駆動形式とかクルマの種類によっても違うんですけど、安定性を重視すればトーインですね。結局安定性が低いとタイムは上がらないんで。まあ、そのへんはお好みでって感じですけどね」

――セッティングが非常に細かく用意されている分、プレイヤーの自由度は増している感じがします。これはやはり意図されたところなんでしょうか？

「そうですね。例えばミニ四駆ってすごく細かいじゃないですか（笑）。以前、ちょっと興味があってミニ四駆の世界について調べたことがあったんですけど、そしたらもう普通の大人がびっくりするくらいの奥深さと幅広さを持っているんですよ。それって、スケールは違うけど、実際のレースの現場で行われていることと変わらないわけです。細かい話をすれば、ミニ四駆には壁走り用のローラーってありますよね。まああんなのは実際のクルマにはないですけど、でもあのローラーをどの位置につけるかによって、クルマがコーナーでどう動くかをコントロールできるわけですよ。で、それを今の小学生がちゃんと理解して使いこなしている。だから『GT2』で、そういった細かい部分の自由度を高めていってもユーザーは遊んでくれる、わかってくれるだろうと思ったんです」

――制作中に「イケる！」と思われた瞬間みたいなものはありますか？「これが『GT2』だ！」という瞬間といいますか…。

「それはやっぱり、ダートですよね。ダートの画面でクルマがちゃんと、かっこよく走ってるのを見たときに「これはイケる！」と思いました。実は僕ら、前作のときもダートの実験をしていたんですよ。でも当時はぜんぜんダートっぽくならなくて」

――路面がすべらないとか、すべりすぎるとかそういう問題だったんでしょうか。

「はい。特にドリフト走行時の挙動がリアルじゃなかったということです。前作ではドリフト中のコントロールがしにくかったんですよ。すべりが持続しなくて、一時的にすべってもすぐに戻っちゃうとか、あるいはカウンターを当てると反対側に飛ばされるとか、そういうふうに実際のクルマとは違う部分があって。今回はきちんとドリフトできるように路面のμ（ミュー※6）も低くして、まあちょっと低くしすぎたかなってところもあるんですけど、そのおかげでわりと意図したとおりの動きにな

一番進化したのはクルマの挙動。

実車の運転もうまくなります。

ってると思います。プレイする人には、ドリフト中に車体をコントロールできる楽しさを味わってもらいたいですね」

――『GT2』は前作に比べて、挙動に関する数値が現実のクルマに近くなっているんでしょうか？

「数値というよりは今回ゲーム中のクルマそのものが、現実に近くなっているんですよ。数値を当てはめる対象になるシミュレーションモデル自体の基礎体力が違うんです。今回は、現実の数値を当てはめるとちゃんとその通りに動いてくれるという意味で、より本物のクルマに近づいていると思います」

――前作でも十分にリアルだったと思うんですけど、山内さんの中ではまだ満足のいくものではなかったということでしょうか。

「そこがすごく難しいところで、必ずしも不満ではなかったんです。前後の荷重移動もできたし、ちゃんとブレーキングしてそこからターンインしていくっていうクルマの動きも実現できた。本物のクルマにあって、『GT1』に足りないものは何かっていうのはもちろんわかっていたわけです。ただ、そこでより本物のクルマに近づけていくっていう行為が、必ずしもいいことかどうかっていうのは、正直言ってわからなかった。すごくリアルにすることによってぜんぜん運転しにくくてゲームとして成立しなくなるってこともあり得るわけじゃないですか。で、それはもうまったくわからないんだけども、とにかくやってみたっていうのが『GT2』なんですね。前作で足りなかったところはとりあえず足そうと。リアルにすれば当然CPUの負荷も大きくなりますし、技術的な不安も出てくるのはわかってるんですけど、そこはなんというか純粋に好奇心とか探究心によるものが大きいですね。もともとクルマ好きの好奇心から始まってるゲームですから。まあ、とりあえず車種が増えたとかコースが増えたっていうのもあるけど今回の『GT2』で一番大きく変わったのはそういったクルマの挙動じゃないかと思います」

――そして、挙動の違いが一番はっきり現れたのがダートだったということですね。

「そうです。僕らは『GT2』っていうゲームを、製作者側の調整なしで成立するものにしたかったんです。普通、きちんとドリフトを決めて走れるラリーゲームっていうのは、きれいにドリフトを決めるために必要な何らかの調整が入っているんですね。もちろんプレイヤーが気づかないようにうまく隠されてるけど、挙動にドリフトモードみたいなものが用意されていて、そのおかげで簡単にドリフトできるようになっているわけです。要するにクルマの動きを情報として把握しつつ、完全に自分がコントロールした結果としてきちんとドリフトが持続するとか、あるいは自在にクルマの姿勢をコントロールできるラリーゲームって今まではなかったわけで。『GT2』でそれを実現できたっていうのはすごくうれしかったですね。それに、いくらリアルに作りこんでも、コントローラで運転しなきゃいけないわけですから、現実のクルマとはやっぱり違うんです。結局クルマって、ものすごくたくさんの情報を把握して初めてコントロールできるものなんですね。だからモニター画面から得られる情報量の少なさっていうところで、まず壁にぶち当たるわけです。しかもダートみたいにクルマが非常に不安定になるところで操作しなきゃいけない。最初はできるわけないじゃん、みたいな気持ちがあったんですけど、結果としてそれができたんで満足しています」

――なるほど。ところで、ずっと『GT2』をやり込んでいて感じたんですが、画面の流れ方が前作と違うような気がしたんです。オーバーに言うと〝G（重力）の動きが見える〟という感じなんですが。

「そうですね。確かに『GT2』をずっとやってると、今自分のクルマの左リアにどれくらい荷重が乗ってるかとか、そういうことがイメージできるようになりますね。うまくなればなるほど、ゲームをやりながら、常にそれを感じることができるようになるはずです。前作のときに僕が思ったのは、『GT1』をさんざんプレイしたあとでサーキットに行くと、ものすごく思い通りに走れるってことだったんです。そのときクルマに起きている現象に対して自分がどういう操作をしたらいいのかっていうことが、ゲームをやることによって脳の中でイメージできるようになるんですよ。それに気づいたときは僕自身ちょっと感動しましたね（笑）。『GT1』を作ってるときって、僕はサーキット走行の経験がなかったんで、本当にクルマが限界速度で全部のタイヤをすべらせながら走るっていうのがどういうものか体感したことがなかったんですよ。で、『GT1』を作って、さんざん遊び倒したあとでサーキットに行ったら、なんか初めて走ってる感じがしないんです。『GT2』では、その感覚がより強くなってます。プレイしていると、本当に実車の運転もうまくなりますよ」

――まさにリアルドライビングシミュレータですね。

「そう。でもサーキットに行って走らないとダメですよ。公道で試すとヤバイですから（笑）」

――話は変わりますが、前作のときは「オレのクルマがゲームで使える」という楽しさがありました。『GT2』では、それが一歩進んで、自分のクルマが使えることよりも「憧れのあのクルマが使える」という喜びがありますよね。

「そうですね。今回収録車種を増やすにあたって、そこは狙ったところですね。あと、自分のクルマと憧れのクルマってひと言で言いますけど、実際のクルマ好きの人たちの間でも、そのへんの感覚って1つじゃないんですよ。実際に自分のクルマをチューンして峠を攻めたりしている走り屋の人たちもいれば、とにかくかっこいいクルマに乗ってドライブしたいっていう人もいて、それぞれクルマに対する感覚がちょっと違うじゃないですか。でも、ゲームだとその2つをつなげられる。ゲームだからこそ、両方の好みに対応できるんです」

――クルマ好きの人たちから「このクルマを入れてほしい」みたいな要望がくることも多いんでしょうか。

「うーん。車種は多いに越したことはないですけど、実はなんでもかんでも入れようってつもりはないんです。今回、明確に入れたくなかったのはイプサムとかオデッセイ系のクルマ。今一番売れてるクルマだから、入れたら喜ぶ人がたくさんいるのもわかってるんですけど結局入れませんでした」

――それはなぜですか？

「やっぱりスポーツカーじゃないから。だからワゴンもフォレスターがギリギリ。あれはあんな形ですけど、中身はインプレッサですからスポーツカーなんですよ。実際走らせてみるとよく走るし。レガシーツーリングワゴンとか、あのへんまでがギリギリ許せる範囲」

――いわゆるVIPカーも除外ですか。

「そうですね。アリストはすごく速いスポーティセダンなんで入れましたけど、それ以外のVIPカー、セルシオとかそういうクルマは入れたくなかったんです。確かにそれも入れると喜んでくれる人はいたと思うんですけど…」

――『GT』に入っているクルマは、すべてスポーツカーであるということですね。

「ええ。どういう基準でクルマを選んでるんですかってよく聞かれるんですけど、あれは本当に自分の趣味というか美意識だけですね。結局はクルマ好きな自分が〝欲しい〟と思うレースゲームを作ってるだけなんですよ」

――ライセンスのお話も伺っておきたいんですが、今回ブロンズの下にキッズプライズというのが用意されてますよね。

「はい、今回のコンセプトはすごく明快なんです。前作のアンケートなんかを見てると、ライセンス試験でブロンズすら取れなくてあきらめちゃった人がずいぶんいたんですね。で、そうなると出場できるレースの数も限られてきてしまう。だから今回とにかくブロンズの基準タイムは下げました。そして、それでも取れない人のためにキッズプライズを入れたんです。ただ、それで全体的に簡単になっちゃうとつまんないんで、ゴールドとシルバーは、前回同様ある程度狭き門にする。そういう幅は持たせましたね」

――具体的な基準タイムはどうやって決められたんですか？

「担当のスタッフが何回も走ってみて決め

スポーツカーじゃないクルマは入れない。

ゴールドとシルバーは狭き門に。

てます。わりと感覚的なものですね」

——FR車の試験が、ほかに比べて難しく感じたんですが。

「特にFRを厳しく設定してるわけではないです。きっとFR車のほうが、失敗したときと成功したときのタイム差が大きいんですよ」

——なるほど。ちょっとのミスが大きなタイム差につながるということですね？

「そう。クルマに大きな動きを与えずに、かつ曲がる程度にステアリングを切ってスムーズに走らせるっていう当たり前のコーナリングが、FRでは難しいってことだと思いますね。それにタイムを設定する側の人間は、どんな駆動方式でも自由に操れるっていう熟練した状態でプレイするわけです。だからFRは相対的に難しくなっちゃったのかもしれないですね。実際サーキットで走っても、FRのほうがプロとアマの差が大きく出るんですよ。四駆だとタイム差はほとんど出ないですからね。FRとかMRのクルマっていうのは、クルマ自体の許容度が狭いんで、そのぶんドライバーの力量が問われるんだと思います」

——では、次に現在PS２で開発中の『グランツーリスモ2000』について伺います。まず確認しておきたいんですけれども、これは『GT3』的な位置付けのものではないんですよね？

「そうですね。『GT2000』っていうのは、ある意味〝GTダイジェスト〟的なものになる予定です」

——といいますと？

「ええ、『GT2000』は、本来的な意味での『GT』の系譜というか、その継承者となるタイトルではないです。たぶん、『GT』っていうゲームは、車種の幅とか広がりとか、そういうものすごく懐の深いフィールドを用意してあげたうえで、わりとシンプルなルールのもとに自由に遊んでもらうものじゃないですか。でも、そういうフィールドとか世界観みたいなものをPS２のクオリティで作りこんでいくと、正直言って時間がいくらあっても足りないんです。少なく見積もっても３年から５年くらいはかかると思うし、容量的にはDVDでもぜんぜん足りないですよ。今回の『GT2』規模のものをPS２で作るとなったら、DVD１枚じゃ絶対入らない。それに『GT2000』は、ユーザーのみなさんに早く見せたいタイトルなんですよ。PS２というハードが持っているスゴさを見せつけるっていう使命もあるんで（笑）。だから、『GT2000』に関しては、『GT』のエッセンスのいいところをピックアップして、『GT3』につなげるっていう気持ちで作ってる感じですね」

——カーライフシミュレーションというよりはドライビングシミュレーションに近いんでしょうか？

「そうですね。今回の『GT2』で例えるなら、アーケードモードのイメージに近いです。セッティングはできるようにしますけど、『GT2』ほどのフィールドの広がりというのはやはり無理なんで。かといって３年経ってから出したんじゃ、みなさん待ちくたびれてしまうと思うので、まずはこれを出してPS2の『GT』を世に問うという感じです」

——でも以前公開されたムービーだけでも〝なんだかスゴイことになってるぞ〟というのは伝わってきました。

「PS2の持っているポテンシャルって本当にスゴイんですよ。グラフィックが美しいとかサウンドが美しいっていうのも、もちろんそうなんですけど、それ以上にスゴイのは演算パワーが上がったこと。これによって、クルマの操作感がアップして、劇的にコントロールしやすくなっているんです」

——えっ、どういうことですか？

「今は映像が1／30秒おきにしか入ってこないじゃないですか。で、実はその時点でかなりの情報が失われてるんです。でも、PS２になるとそれらをすべて1／60秒単位で描画できるようになる。それだけでプレイヤーが感じることのできる情報量が大幅に増えるんです。今はある意味間隔を置いて入ってきている情報が、簡単にいえば倍になるわけで、そうすると今クルマに何が起こっているのかが的確にわかるようになります。すると、そのときに何をどう操作すればいいかっていう判断も的確に行えるようになるんです。だから、例えばものすごいオーバーステアのクルマとか、今の『GT』だととても乗りこなせないようなスピンしまくりみたいなクルマで、キレイにカウンター当てて走れるようになるっていうことです。格闘ゲームで言えば、技が当たるインパクトの瞬間を見切れるかどうかみたいなところ。そういうのがクルマの場合にも漠然とした感じじゃなくて、はっきりわかるようになるんです。やっぱり情報があるっていうのは素晴らしいことで、きっと今まで以上に、すごく気持ちよく走れるようになると思いますよ」

——発売日はいつ頃になりそうですか？

「こればっかりは、ぜんぜんわからないですね。僕らはもうひたすら作りこんでる状況なんで。あとは、ユーザーのみなさんの要望とか、会社の決定とか（笑）、そういうものにあわせて完成させるだけです。でもそれほど遅くはならないと思いますよ」

——楽しみにしています。それでは最後に、『GT2』をプレイしているユーザーに向けてメッセ―ジをお願いします。

「うーん、まず１つ、やっぱり今回も最後の最後で手からあふれてしまった部分っていうのがあるんですよ。クオリティ的にもボリューム的にも、やっぱりあまりにも巨大なものを作ろうとしていたところがあって、目指していたもの全部を入れることはできなかったんです。だから、そこは本当に申し訳ない気持ちですね。欲張りすぎなのかもしれないけど、振り返ってみるともっと親切にしたかったし、もっとおもしろくできたと思います。それでもね、この２年間で僕らが費やしたエネルギーっていうのは、本当に言葉にできないくらいのものなんですね。スタッフ全員、１年の1／3くらいしか家に帰ってないですから。そういう作り方をしているソフトって、そんなに多くはないと思うんです」

——いや、最近はほとんどないと思います。

「だから、このへんで許して（笑）、みたいなところはありますね。あと『GT』ってクルマのおもしろさを伝えたいっていうところからスタートしているゲームですから、そういう意味ではよくできたかな、とも思います。世界中のクルマが１つのメディアに閉じ込められているわけで、そういう機会ってなかなかないでしょう？　特に今の時代においては、ゲームとして作るっていうチャンスでもなければ、世界中のクルマを集めるなんてことはできないわけです。だからこそ、やっぱり長い時間をかけて遊んでほしいなって思いますね。クリアするだけだったら、たぶん達成率なんてすごく低くてもクリアできちゃうでしょう。でももちろんそれだけじゃないし、全部のレースに勝ったからってそこで終わりじゃないですよね。本当に長く遊んでほしいです」

——今日はどうもありがとうございました。

『GT2000』を早く見せたい。

用　語　解　説

※１：荷重移動（かじゅういどう）

ここで言う荷重とは、タイヤにかかる重量のこと。停止時にはほぼ均等だった荷重も、走行時には車体が前後左右へと傾くため、絶えず変化する。これが荷重移動。コーナーではとくに重要な要素で、荷重コントロールが挙動を決定すると言ってもいいくらい。また、荷重が多くかかっているタイヤほど、グリップ力は上がる。

※２：LSD（エルエスディー）

正式名称は、リミテッド・スリップ・デファレンシャルギア。日本語では差動制御装置と訳される。クルマには、旋回時の安定性アップや旋回半径を小さくするために、左右の駆動輪の回転数を調節するデフ（デファレンシャルギア）というものが搭載されている。しかしこれは、コーナーで片側の駆動輪が空転（スリップ）した場合などに、反対側の駆動輪に十分なパワーが伝わらないという欠点を持っている。このデフの働きを強制的に抑え（この力がイニシャルトルク）、欠点を解消する装置がLSDなのだ。

※３：ダンパーの伸び側と縮み側

ダンパーとは、サスペンションのスプリングの動きを、油圧抵抗によって調節する機能。ダンパーを強くすると、スプリングの「ビョ〜ン、ビョ〜ン」という動きが「ビョ…ン…」程度に抑えられる。縮み側はショックの吸収、伸び側はその反動（戻り）の動きを調節する。

※４：トー角

クルマを真上から見たときのタイヤの角度。タイヤの前方向が内側を向いている（ハの字）状態がトーイン、逆がトーアウト。ゲーム中では、数値をマイナスにするとトーインになる。

※５：アンダーステア

コーナリング時、フロントタイヤが外側へ流れて（滑って）しまう状態がアンダーステア。逆に、リアタイヤが外側へ流れてしまう状態をオーバーステアと呼ぶ。

※６：路面のμ（ミュー）

μとは摩擦係数のことで、路面とタイヤの摩擦力（グリップ）に関わってくる数値。乱暴に言えば、μが低い＝滑りやすいということ。ちなみに、滑りやすい路面を「低μ路」と呼ぶ。

GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

もっと速く、さらに深くを追求するリアルドライバーに贈る

『GT2』完全制覇のための新情報&データを公開!!

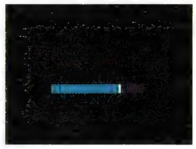
ステータス画面にある、なんだか気になる「ゲーム達成率」という数値。これがなかなか上がらないという人は、メーカー主催のレースイベントをやっていないのでは？　というわけで、今回はメーカーレースイベントと、隠し機能のイベントシンセサイザーを解説。

EVENT SYNTHESIZER イベントシンセサイザー

『GT2』最後の隠し要素 その秘密と詳細を紹介!!

イベントシンセサイザーは、レースイベントを自動的に作成する機能。エントリーしたマイカーの性能に応じて、自動的にコースや敵車をリストアップしてくれる。これによって、走るたびに新鮮な気分でバトルが楽しめるぞ。ただ、これに勝ってもプレゼントカーがもらえないのは残念。





◀▲初級からプロ級まで、4つの難易度が用意されている。エントリーすると、敵車作成のため30秒ほどの読み込み時間が発生する。

出現条件 Sライセンス取得で「GTリーグ」内に出現!

イベントシンセサイザー出現の条件は、Sライセンスを取得すること。これには、キッズプライズが入っていてもOK。そうすれば、GTリーグ内の世界選手権の次ページに出現する。



▲ここから次のページへ。何のアナウンスもないので、しばらく気がつかない場合も……。

RACE EVENT レースイベント

積極的に参加して達成率を上げよう

各メーカーのレースイベントは、同一車種によって行われるワンメイクレース。必要な車種を持っていることが参加の前提条件なので、全レースを制覇するにはお金がかかる。



◀必要なクルマの購入が先決。お金が貯まったらね。

参加条件をチェック

参加条件には、意外な盲点もある。とくに「ノーマルスタイル」は要チェック。

CHECK 1 ノーマルスタイルはチューンドでも参加できる

「ノーマルスタイル」と聞けば、チューンドカーは参加できないように思える。しかし、実はレーシング仕様でなければ、チューンドカーでも参加可能だ。



▲スペシャルモデルでも、レーシング仕様でなければ参加可能。チェックしてみよう。

CHECK 2 レースによって車種制限の基準が多少違っている

ワンメイクレースは、基本的に同一メーカーによる車種限定戦である。しかしレースによっては、チューンメーカーによる車種も参加可能な場合があるのだ。



▲プレゼントカーのGTカーは、レースによっては参加可能。ちなみにこのセリカはダメでした。

あのクルマで参加できるの？ 検証 気になるレースの参加可能な車種をチェック!!

ここでは車種制限の条件が甘いレース、その逆に条件が厳しいレースという両極端なレースをピックアップしてみた。傾向を見てみると、参加条件の車種がベースならチューンメーカー仕様でも参加可能であることが多い。

「何でもアリ?」な制限のあまいレース

HONDA CIVIC RACE



無限シビック Type-R

無限でもスプーンでもOK!!



スプーンシビック

◀▲プレゼントカーでも参加できるのだ。

NISSAN GT-R MEETING



ニスモ400R

GT-RベースならなんでもOK!!



トミーカイラR

◀▲チューンメーカーのGT-RもOK。

車種制限が厳しいレース

TOYOTA MR-S TROPHY

コンセプトカーはダメ



MR-S Consept Car

◀セリカのCカーはOKなのに……。

Tommy kaira ZZ CHALLENGE



ZZ Ⅲ

ZZ-S 限定!!

◀まだ発売されていないからダメなの？

NISSAN SILVIA & 180SX CLUB



ニスモ270R



Ⓡドラッグ 180SX

▶ニスモ270Rは、ベースがS14なのにダメ。

レース内容を詳しくチェック

イベントシンセサイザーによって、どんなレースが作成されるのか？　ここではパワーが大きく異なる２台のクルマを使って、敵車のエントリー状況などを探ってみよう。

CHECK 1 コースはランダムの2ラップレース

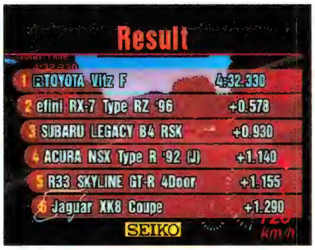
使用されるコースは毎回ランダムで、２ラップ。しかも逆走コースもあるので、普段のレースでは走らないコースも多く登場するはず。通常ではＳライセンスとアーケードモードでしか走れないローマナイトもある。とくにこの逆走コースは、慣れていないだけに苦戦するかも。

RACE DATA

レース名	優勝賞金
初級(EASY)	700,000Cr
中級(NORMAL)	800,000Cr
上級(HARD)	1,000,000Cr
プロ級(EXPERT)(全5戦)	各1,000,000Cr +5,000,000Cr

CHECK 2 マイカーの馬力に応じて敵車のエントリーが変化

エントリーしたマイカーの馬力によって、敵車が変化する。例えば、ヴィッツＦを例にしてみよう。フルチューンしてレーシングモディファイしたヴィッツＦは、194ps。その場合はRX－7やNSXなど、小型車ではないスポーツカーがエントリーされる。馬力を見て、敵車を選んでいることがわかるはずだ。



◀マイカーはレーシング仕様だが、敵車にレーシング仕様のクルマはない。単純に馬力で選ばれている。

ヴィッツF(100ps)で出場



◀ターボを1段階積んで100psだが、トルクが細いので勝つのは相当キツイ。

主な敵車リスト

- Alfa Spider 2.0 TS
- DAIHATSU MIRA TR
- MAZDA ROADSTER 1.6 S pac.
- Alfa 166 2.0 TS
- Dodge AVENGER
- Fiat Barchetta

…etc

GT-ONE'99(682ps)で出場



◀思っていたほど、強敵といえるようなクルマは出てこない。

主な敵車リスト

- Mine's LANCER Evolution V
- TOYOTA ALTEZZA 280T
- Mine's R34 SKYLINE GT-R
- Mazdaspeed RX-7 GT-C
- Lotus Motor Sports ELISE
- Jaguar XJ220 GT Race Car

…etc

CITY	メーカー名	レース名	必要車種	スタイル	優勝賞金
EAST CITY	NISSAN	SILVIA &180SX CLUB	シルビア or 180SX	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
		PULSAR CUP	パルサー	ノーマル	300,000
		SKYLINE-R34 CHALLENGE	スカイライン (R34)	ノーマル	1,000,000
		MARCH TROPHY	マーチ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
		GT-R MEETING	GT-R（※1）	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
	TOYOTA	CELICA MEETING	セリカ	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
		STARLET MEETING	スターレット	ノーマル	300,000
		MR-S TROPHY	MR-S	ノーマル	300,000
		ALTEZZA CUP	アルテッツァ	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
		VITZ TROPHY	ヴィッツ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
	HONDA	NSX TROPHY	NSX	ノーマル	1,000,000
		CIVIC RACE	シビック	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
		BEAT THE BEAT	ビート	ノーマル	300,000
		TYPE-R MEETING	TYPE-R（※2）	ノーマル	700,000
		CHALLENGE S2000	S2000	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
	MAZDA	RX-7 MEETING	RX-7	ノーマル	1,000,000
		ROADSTER TROPHY	ロードスター	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
		DEMIO RACE	デミオ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
		AZ-1 CHALLENGE	AZ-1	ノーマル	300,000
	DAIHATSU	MIDGET CONTEST	ミゼット	ノーマル	300,000
		MIRA CHALLENGE	ミラ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
		STORIA CHALLENGE	ストーリア	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
	SUZUKI	ALTO WORKS CUP	アルトワークス	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
		CAPPUCCINO CUP	カプチーノ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
	MITSUBISHI	MIRAGE CUP	ミラージュ	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
		EVOLUTION MEETING	エボ・シリーズ（※3）	ノーマル	1,000,000
	SUBARU	ALCYONE CHALLENGE	アルシオーネ	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
		IMPREZA CHALLENGE	インプレッサ	ノーマル	1,000,000
	Tommy kaira	ZZ CHALLENGE	ZZ-S　クーペ	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000

CITY	メーカー名	レース名	必要車種	スタイル	優勝賞金
NORTH CITY	Lotus	ELISE TROPHY	エリーゼ	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
		ELAN TROPHY	エラン	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	MINI and MG	MINI CHALLENGE	ミニ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
		MGF CHALLENGE	MGF	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	Volkswagen	GOLF CUP	ゴルフ	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
		BEETLE CHALLENGE	ビートル	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	Audi	TT CHALLENGE	TT	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
	Aston Martin	DB-7 TROPHY	DB-7	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
	Mercedes-Benz	SLK TROPHY	SLK	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	OPEL	TIGRA CUP	ティグラ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
	TVR	TUSCAN SPEED CUP	タスカン スピード6	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
	BMW	3 SERIES CUP	3シリーズ（※4）	ノーマル	700,000
WEST CITY	Alfa Romeo	155 &156 RACE	155or156	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	Citroën	SAXO CHALLENGE	サクソ	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
	FIAT	500 MEETING	500シリーズ（※5）	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
	Lancia	DELTA CUP	デルタ	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	Peugeot	106 CHALLENGE	106	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	Renault	CLIO CUP	クリオ スポーツ	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
SOUTH CITY	Dodge	VIPER FESTIVAL of SPEED	バイパー	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000
		NEON TROPHY	ネオン	ノーマル	500,000
				レーシング	700,000
	Ford	Ka CHALLENGE	Ka	ノーマル	300,000
				レーシング	500,000
		Focus CHALLENGE	フォーカス	ノーマル	500,000
	Chevrolet	CORVETTE MEETING	コルベット	ノーマル	700,000
				レーシング	1,000,000

※1：GT-Rベース車すべて。※2：Type-Rなら車種問わず。※3：エボⅡ～Ⅵ。マインズのエボⅤは除く。※4：320ciなど、頭の数字が「３」の車種。※5：500スポーティングと500Rの２台。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

「クロウカードマジック」モードを大紹介!! 連鎖テクを磨いてボイス&グラフィックをGet!

今回はついに発売された『～クロウカードマジック』のメインとなるPZGのテクニックを解説。「PZGはちょっと苦手…」と、あきらめていた人も安心の連鎖テク公開！





カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA
クロウカードマジック



今回は、このゲームのメインとなるアクションPZG、「クロウカードマジック」モードを徹底解説！　連鎖のテクニックをしっかり覚えて、すべてのラウンドでクロウカードを封印しよう！

カードキャプターさくら クロウカードマジック	
発売中	▶¥4,800（限定版¥7,980）　▶アリカ
PZG	▶MC（1ブロック）、PS（14ブロック）、DS（AC非対応）

※限定版は、通常版とジャケットが異なるほか、原作者の描き下ろしイラスト入りのクリアボックスに、クリアカラーのポケステ、前作の1/2サイズ台本、ポケステスタンド、ストラップ、特製ステッカーを同梱しています。



基礎知識編 まずはルールを覚えてくださいな

「クロウカードマジック」モードでは、さくらか李小狼のどちらかを選んでプレイすることが可能で、基本ルールは同じだが、使うことができる魔法が違ってくるぞ。魔法はさくらなら「ウィンディ（画面上のカードをすべて消す）」、李小狼なら「タイム（一定時間スクロールが止まる）」を、使うことができる。



▶魔法は1ラウンドに1回しか使うことができないのだ！

基本ルール



▲画面の奥から迫ってくる2種類のブロックをよけつつ、同様に迫ってくる4色のカードに、同色のカードをぶつけて消していくのが基本ルール。カードを消すごとに、属性メーターがたまっていき、いっぱいになるとクロウカードを封印することが可能。

ドレインブロックにぶつけると？



◀カードを吸収してしまうブロック。投げたカードは消滅してしまい、属性メーターもたまらない。

リフレクトブロックにぶつけると？



◀カードを投げると、カードが反射されブロックの前に残る。また、数回反射するとブロックは壊れる。

連鎖もできるぞ！

▼リフレクトブロックや、もともと配置されているカードを利用して連鎖を作り、高得点を目指そう！



次は連鎖について解説!!

CHECKや！「ノーマルモード」と「イージーモード」で遊び方も変化！

初心者でも簡単に遊べるこのゲーム。でも、面が進めば当然難しくなってくる。そこでどうしてもクリアできない人は「イージーモード」もプレイ。このモードなら、自動的に目の前のものと同色のカードを選んでくれるのでSTG感覚で楽しめるぞ。



◀▲「ノーマル」だと、操作が複雑な分、自分で連鎖を組むことも可能！

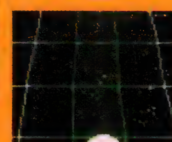
CHECKや！足元をよく見てな！

足元の色がわかるぞ！

さくらたちの立っているライン（進行方向タテのマス）は、その一番手前にあるカードと同じ色に変化する。カードが遠くて色がわかりづらいときは、足元をチェックすれば、次のカードがわかるぞ！

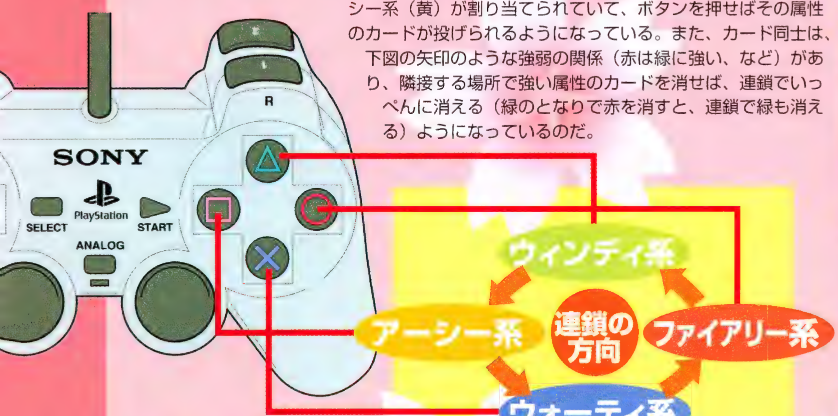


▲足元で色を見分ければ、遠く離れているカードを消すこともできるぞ。



カードの属性とコントローラの対応

コントローラのボタンはそれぞれ、△＝ウィンディ系（緑）、○＝ファイアリー系（赤）、×＝ウォーティ系（青）、□＝アーシー系（黄）が割り当てられていて、ボタンを押せばその属性のカードが投げられるようになっている。また、カード同士は、下図の矢印のような強弱の関係（赤は緑に強い、など）があり、隣接する場所で強い属性のカードを消せば、連鎖でいっぺんに消える（緑のとなりで赤を消すと、連鎖で緑も消える）ようになっているのだ。





◀違う色のカードをぶつけると、カードは画面上に残る。この法則を利用すると、ノーマルモードでは自分で連鎖するようにカードを配置して、高得点を狙うこともできるのだ。

Point 連鎖のコツ

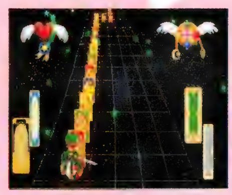
連鎖で消えるカードの枚数が多ければ多いほどたくさんの得点が入る。そこで、効率的に高得点を得るための連鎖のコツを伝授。連鎖の起点（連鎖が始まるカード）から、終点（連鎖の終わるカード）まで間にあるカードの枚数が多いほど得点が高くなるのだ！



例1 得点は？



▲カード全体の枚数は多いが、起点から終点までの枚数は少ない。この場合だと、点数は右の写真のように最高で100点。



例1 得点は？



▲同じ枚数でも、こんな風に起点から終点までのカードの数が多いと、1枚あたりの得点が最高300点までハネ上がる!!

CHECKや！属性メーターがたまると…



画面の左右に配置された「属性メーター」がいっぱいになると、「封印イベント」が発生し、カードを1枚だけ封印できる。1ラウンドで4枚のカードを封印できれば、ラウンド終了後に、各ラウンドごとに設定された「ラウンドカード」も封印することができる。がんばって5枚のカードを封印しよう。

連鎖実践編 これでみんなも楽勝ですわ！



ここでは、さらに詳しい連鎖の仕組と作り方を、４つの例を挙げて解説。しっかりマスターして、完全クリアを目指そう！　自動的に同色のカードを選んでくれる「イージー」ばかりをプレイしていた人も、このページを読めば自分で連鎖を組んでいく「ノーマル」が楽しくなること間違いなし！　「イージー」でクリアした人も今度は「ノーマル」でがんばろう。

その1 とにかく自分で連鎖を組む

画面にカードが１枚しかなくても連鎖はできるぞ。たとえば、目の前にあるカードが、赤だったら青、青だったら黄というように、連鎖の方向にあるカードを１枚ずつ置いていけばOK。そして、最後に投げたものと同色のカードを投げれば、連鎖スタート！

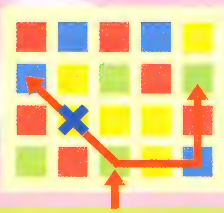


◀カードの強弱関係を考えて、ボタンを押していくのがポイント。時計回りに押すクセを付けるといいぞ！

▶遠くにあるカードから組み始めれば、こんなに長い連鎖もできる。慣れるまで、１枚ずつ増やす練習をしよう。

その2 ナナメには連鎖しない!?

前のページでも触れたように、連鎖では上下左右に隣接したカードしか消すことはできない。下の図のように、並べられたカードの場合、右の矢印に沿っては連鎖してカードが消えるが、左の矢印上にあるカードが消えることはないのだ。この場合、残ったカードは、新たに連鎖を作って消すしかない。





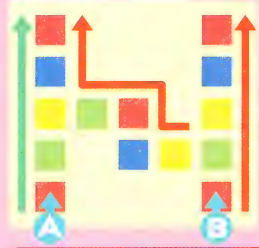
▲中央の緑を消しても、２列目の左右の黄色へは連鎖しません。ここでは赤（左右どちらからでも可）を投げれば後方の緑まで連鎖して消すことができる。

その3 カードが見えてもあわてずに

連鎖する順番を覚えていないうちは、右の写真のようにカードが迫ってくるとどこから消していいか迷ってしまうかも？　しかし、こんな場合でも、どこか１つを消すことですべてのカードが消えるように配置されていることが多い。落ち着いて消える順番を考えよう。



◀たくさんのカードが迫ってきても、落ち着いて、どこに投げたらいいのかを考えよう。

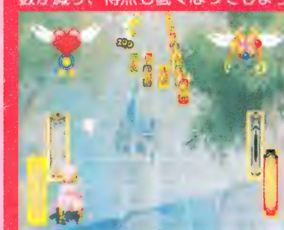


この配置の場合では、ＡとＢのどちらから連鎖を始めることが考えられる。連鎖は、それぞれ矢印の方向に進んで行くが、Ａのカードから連鎖を始めてしまうと、タテ一列を消して連鎖終了となる。ここはＢから連鎖させれば、左の前側２枚を残して一気に消してしまうことができるぞ。

← Ｂから消した場合の連鎖
← Ａから消した場合の連鎖

Ａの場合

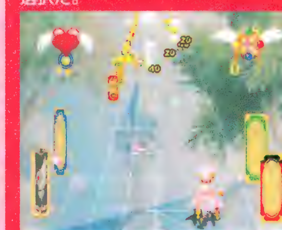
先にＡの位置から消し始めると、タテの列しかしか消すことはできない。Ａ→Ｂの順で、もう一度カードを投げなくてはならないので、連鎖数が減り、得点も低くなってしまう。



▲あせってこちらに投げないように。

Ｂの場合

Ｂから始めた場合は、タテ方向に進む連鎖に加え、２枚目からは横方向にも連鎖が進む。こういう配置の場合は、ここから消すのがベストの選択だ。



▲あらためて、Ａから２枚消せばOK。

その4 一見連鎖しないカードはどうする？



▶あせって1枚ずつ消してしまうともったいないぞ！

「その２」でも解説したとおり写真のように配置されたカードは、ナナメにしかつながりがないため連鎖させることはできない。しかし、下の中央の図のように、ナナメに配置されたカードの間にさらにカードを置くことで、右の図の矢印のルートのように連鎖させることができる。ナナメに配置されたカードが迫ってきたときには、１枚ずつ消してしまう前に、連鎖させることができないかよく考えてみよう。



応用 2つのカード間を読め！

右の写真のように２枚のカードの間が１枚抜けた状態で迫ってきた場合、すぐに消さずにもう少し画面がスクロールするのを待ってみよう。中央の写真のように画面の先でも、２枚の間にカードかブロックがあれば、そこから「その１」の方法を利用して、連鎖させてしまうことができる。





◀▲これと同じカードの配置でも、進む道の先にブロックがないこともあるので注意が必要だぞ！

キミは何枚封印した？ クロウカード封印チェックリスト

特別付録として、ゲーム中にどれだけクロウカードを封印したかをチェックするリストを掲載！　これがあれば、ラウンド6までにどんなカードが登場するかもバッチリわかっちゃうぞ。また、さくらと小狼のどちらで封印したかは色違いでチェックできるようになっているのでプレイしながらどんどんチェックしていこう。すべてのカードの封印を目指せ！



▲ラウンドごとに封印できるカードの枚数は基本的に5枚。

	ファイアリー系（赤）	ウィンディ系（緑）	アーシー系（黄）	ウォーティ系（青）	ラウンドカード
ラウンド1	THE SWORD ソード	THE FLY フライ	THE SILENT サイレント	THE TIME タイム	THE GLOW グロウ
ラウンド2	THE FIGHT ファイト	THE SHADOW シャドウ	THE SHIELD シールド	THE WOOD ウッド	THE FLOWER フラワー
ラウンド3	THE SHOT ショット	THE JUMP ジャンプ	THE POWER パワー	THE LOOP ループ	THE RAIN レイン
ラウンド4	THE SWEET スイート	THE SONG ソング	THE DASH ダッシュ	THE SLEEP スリープ	THE FLOAT フロート
ラウンド5	THE CREATE クリエイト	THE STORM ストーム	THE BIG ビッグ	THE LITTLE リトル	THE SNOW スノウ
ラウンド6	THE CHANGE チェンジ	THE ERASE イレイズ	THE SAND サンド	THE FREEZE フリーズ	THE MIST ミスト

✓さくらで封印した　✓小狼で封印した

すべてのクロウカードを封印や!!



◀連鎖、魔法などあらゆるテクニックを駆使して封印だ！

耳より情報編 ここもCHECKです



ここでは「クロウカードマジック」モード以外で、知っていると『さくら』がさらに楽しくなるお楽しみ要素を大紹介！　見逃さないようにしよう。

CHECKや！ キミは気づいた？　みんながしゃべるタイトル画面

ゲームのタイトル画面では、各モードにカーソルを合わせると、さくらがモードの名前を読み上げるんだけど…。じつはさくらのほかにも、ケロちゃんや知世、小狼のみんながモードの名前を読み上げてくれることがあるのだ。ぜひ試してみよう！



CHECKや！ ボイスデータはなんと全252種類！

ほえ〜

VOICE 2

前作でも好評だった、ポケステで楽しむボイスデータ。今回も、前作とは違ったボイスデータがなんと252種類も用意されているのだ！　1つずつのセリフの長さも前作より長いものが多く、バリエーションも豊富！　がんばってすべてのボイスを手に入れよう。



▲「クロウカードマジック」モードで封印したカードに応じて、ボイスの種類が増えていくのだ。

CHECKや！ オリジナルクロウカードの審査発表は？

クロウカードギャラリーの「オリジナルクロウカードギャラリー」では、前作で募集したオリジナルクロウカードの優秀作を一挙19作品発表！　そのほかの優秀作については、2月3日発売の「なかよし」3月号（講談社刊）、またはアリカのホームページで発表しているぞ！

電撃PS Vol.132の表紙にもなったイラストを使用!! ポスタープレゼント!!

ゲーム発売元のアリカさんのご厚意により、『〜クロウカードマジック』の販促用B2サイズポスターを25名のDPS読者にプレゼント！　官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号とTVアニメ「さくらカード編」の感想を書いて下記まで。しめ切りは2月9日（当日消印有効）。ご応募お待ちしてます。

しめ切り 2月9日（消印有効）

あて先　〒101-8305　（株）メディアワークス　電撃PlayStation編集部「映画も第2弾ですわ」の係

25名



運命の人と広大な世界を冒険する 愛と穴掘り(?)の新感覚RPG!!







ひとり荒野を旅する奔放な女の子

『砂のエンブレイス』はネバーランドというファンタジー世界を舞台にしたRPG。プレイヤーは主人公のネーブルとなって物語を進めていくのだが、特別「これ」といった目的は定められていない。自由にフィールドを「掘る」ことができる「穴掘り」システムで、「風の噂」を頼りに穴を掘り、アイテムやダンジョンを見つけていく。エンディングを目指すのも、アイテムを集めるのも、すべてキミしだいなのだ!!

砂のエンブレイス
～エディンの里のネーブル～

未定 RPG	▶価格未定 ▶アイディアファクトリー ▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

登場人物 Characters

探し求める運命の人は、どこに・・・? メインキャラクターを紹介!

魅力的なキャラクターが大勢登場するこのゲーム。ネーブルは冒険のさなかに6人の男性と出会うことになるぞ。彼らは冒険をサポートしてくれるだけでなく、ゲームの進め方によっては運命の人になる場合も……!? 今回は主人公のネーブルと、運命の人候補の中から3人のキャラを紹介しよう。



ネーブル

純粋で、自由気ままな女の子。エディンの里に昔から住んでいた「エディンの民」の最後の1人。祖母の遺言にしたがい旅に出るが、彼女自身は普通の女の子なので、男性たちのサポートが冒険の鍵となる。

ミュール

正義感はあるのだが、ぶっきらぼうで手クセが悪い。現在は遺跡荒らしをして生活しているが、将来名を残す勇者に……？

マイケル

地底の住人・モリュラ族と暮らすニューハーフ。オシャレ好きで、さまざまなアクセサリーを身につけている。

ミロク

砂漠で生活するシャボン族に、神の教えを説くことを務めとする神父。持っている武器は、人々を守るときにのみ使われる。

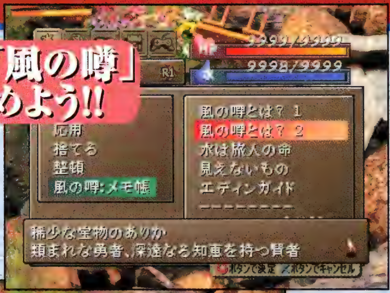
アイディアファクトリーの最新作は、特別な目的が設定されていない、自由さが魅力のRPG。第1報となる今回は、登場人物と独特のシステムを紹介!!

砂のエンブレイス ～エディンの里のネーブル～

System システム紹介 荒れ果てた大地を旅し、噂を頼りに穴を掘ります!!

このゲームの最大の特徴が「穴掘り」と「風の噂」という２つのシステムだ。プレイヤーはフィールドを自由に掘ることができ、それにより地面の中からレアなアイテムや、危険だが見返りもいっぱいのダンジョンが見つけられるのだ!! プレイヤーを束縛する特別な目的のないこのゲームは、まさにキミしだいの遊び方ができるというわけ。そして、どこに何が埋まっているのか、穴を掘る際の指標となるのが「風の噂」だ。以下で、２つのシステムの詳細を紹介するぞ。

噂 まずは「風の噂」を集めよう!!



自由にフィールドを掘ることができるといっても、何も考えずにただ適当に掘るだけでは、アイテムやダンジョンは見つからない。これらが隠されている場所の情報は、「風の噂」として世界中に散らばっている。人々から話を聞いて噂を集め、情報通になることがアイテム収集の近道だぞ!!



▲◀集めた「風の噂」はメモ帳に記録され、いつでも読むことが可能。アイテムにはユニークなものがいっぱいだ!!

掘 狙いを定めていざ発掘!! 掘って当たるは宝か鬼か!?

「風の噂」を集めたら、次はいよいよ「穴掘り」だ!! 集めた噂を頼りにフィールドで穴を掘ると、情報が正しければレアアイテムやダンジョンなどが発掘されるぞ。ダンジョンは見返りもいっぱいだけど危険もいっぱい。か弱いネーブルが制覇を目指すには、男性陣の協力が必須かも？





▲▶噂で聞いた場所を掘ってみると…アイテム発見!! 見つけたアイテムはコレクションデータとして記録されるぞ。

水 冒険には水が不可欠!!

この世界には水があまり存在しないため、飲用としてはもとより、通貨の役目も果たしている。噂集めや穴掘りに夢中になっていると、すぐピンチになるぞ。



◀水が少なくなって大ピンチ!! 計画的な冒険を心がけよう。

アイディアファクトリー IF かわら版



急募 IFからの特別企画!! キミのアイデアがゲームを作る!!

唐突ですが、始まりました「IFかわら版」！ 今回は、最新作「砂のエンブレイス」の募集企画をお伝えするぞ。ゲーム中で実際に使われるアイデアを募集するので、以下の注意をよく読んで応募してほしい！

【応募の注意】

アイデアを思いついたら、ハガキか封書で下のあて先の「○○○部門（応募する部門の名前）係」まで送ろう。しめ切りが部門ごとに違うので、注意してほしい。ちなみに発表時期と採用人数は、現時点では未定。

【あて先としめ切り】

〒173-0026 東京都板橋区中丸町11-2 ワコーレ要町６Ｆ
アイディアファクトリー㈱
「砂のエンブレイス○○部門」係
中ボス・モンスター部門→２月11日
アイテム・村人部門→２月18日
※いずれも必着

募集する4つの部門はこれだ!!

中ボス部門

この部門では、ダンジョンでネーブルを待ち受けるボスキャラを募集するぞ。「●ボスの名前（８文字以内）●簡単な設定（ゲーム中では紹介されません）●登場時のセリフ（変更の可能性あり）●イメージイラスト」を書いて送ろう。

モンスター部門

ボスだけでなく、ザコ敵も募集するぞ。「●敵キャラの名前（８文字以内）●簡単な設定（ゲーム中では紹介されません）●イメージイラスト（変更の可能性あり）」を書いて送ろう。得意技などを書いておくのもいいかも？

アイテム部門

アイテムも募集。「●アイテムの名前（８文字以内）●アイテムの効果（ゲーム上では18文字程度で表記）●イメージイラスト」を送ろう。ただし、武器の「槍と飛び道具」は不可。防具は「腕輪・小手・服（ヨロイ）」の３種類のみ。

村人部門

ゲーム中の村で生活している、村人を募集するぞ。「●村人の名前（８文字以内）●しゃべらせるセリフ（比較的自由に作ってＯＫ。ただし変更の可能性あり）●種族（下欄外参照）●性別」を書いて送ろう。

穴掘りネーブル

作・とんぷー



種族について

このゲームには、「人間・モリュラ・シャボン」という3つの種族が登場する。人間族は、文字どおり普通の人間だ。モリュラ族は、地下に住むモグラのような種族。かわら版の右上で、応募を促しているのがモリュラ族だ。またシャボン族は、荒野に暮らすサボテンのような外見の種族。これらの種族については、今後の記事で詳細を報告していく予定。続報に期待してくれ！



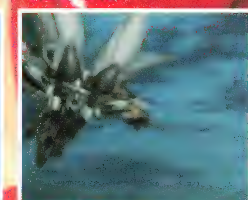


電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

初公開!! オープニングCGムービー
驚愕のハイクオリティCGが展開!!







ウィンキーソフト初のオリジナルソフト、
本格S・RPG『聖霊機ライブレード』。
今回は、これまで全貌のつかめなかった
プライベートパートに関する情報を独占入手!!
さらに、パートナーシステムに絡んだ
新キャラ情報も独占公開だ!!

聖霊機ライブレード

新情報満載!プライベートパート&パートナーシステムを徹底解析

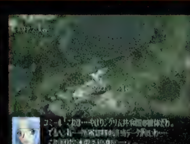
聖霊機ライブレード	
3|23 S・RPG	▶¥5,800 ▶ウィンキーソフト ▶MC（1ブロック）

ゲームは、異世界アガルティアに召喚された主人公トウヤと、彼の乗り込む聖霊機ライブレードの戦いを描く、本格ロボットS・RPG。基本的なゲームの流れは従来のS・RPGと同様だが、このゲームを特徴付けているのがプライベートパートだ。今回はこのプライベートパートと、いまだ謎の多いパートナーシステムに迫る!!

▼キャラが魅力的なだけに、気になるシステムだ。



GAME SYSTEM



『ライブレード』のゲーム展開は?

ゲームは、シナリオごとに右の流れを繰り返していく。S・RPGとしてはオーソドックスな形となっているが、AVGモードでの受け答えや戦闘での行動でシナリオが変化していくマルチシナリオを導入。さらに、プライベートパートでは、本格恋愛AVGさながらのシステムが取り入れられている。これが、深いゲーム性を生みだすとともに、キャラに対する感情移入度を高めてくれるのだ。

▶恋愛AVGに負けないくらいの、魅力的な女の子が数多く登場してくる。





シナリオの流れ



AVGパート
AVGパートでは、ストーリーが展開。描き込まれたグラフィックにも注目しよう。

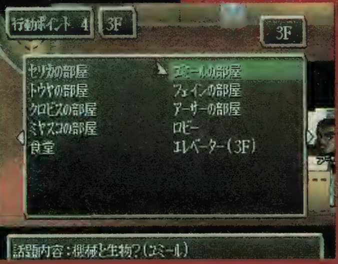
SLGパート
戦闘は戦術バトルで展開する。シナリオによっては、複数回行われる場合もあるぞ。

プライベートパート
このゲームの目玉。仲間との会話が楽しめる。ただ、シナリオによってはない場合も。

次のシナリオへ……

 メインメカ・デザイン／市川裕文





▲▶母艦の内部は５層に分かれいる。選択肢を選んで直接部屋へ移動できる。

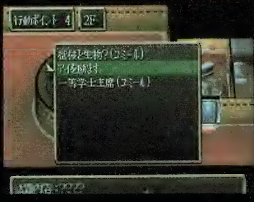
プライベートパートのシステムがついに判明した!!

プライベートパートは、本編では語られないキャラクターたちの過去や個人のエピソードが語られるパートだ。主に仲間キャラクターとの信頼関係を深めるパートとして存在し、相手が女性キャラならば、恋愛感情が芽生えることもあるのだ。具体的なシステムは、主人公トウヤが母艦リーボーフェンの中を歩き回り、特定のキャラと会話。その受け答えにより、信頼度や好感度が変化していく。リーボーフェンの内部マップは５層に分かれ、会話をすることができるキャラは顔グラフィックが表示されるので、どこにいるかも一目でわかる。また、何について話すかをプレイヤーが選択できる話題システムを搭載しており、プレイヤーごとに違った展開を楽しめるぞ。

話題システム

主人公はゲームの進行によっていくつかの"話題"を入手できる。これを選択して対応するキャラに話しかければ、その話題に関する会話が可能。ただし、話題を使うには、"行動ポイント"が必要になるぞ。

▶行動ポイントはシナリオごとにもらえる。持ち越し不可。



信頼度は重要だ!!

艦内では、ただ女の子を追い求めているだけではダメ。仲間キャラはは全員信頼度が設定されており、これがあまりに低くなると戦闘でNPC化してしまうのだ。たまには仲間の男性とも会話をしていこう。

▶男性キャラにも積極的に話しかけていったほうがいいぞ。



恋愛関係を築いて、パートナーを決定しよう!!



●パートナーによって必殺技が違う!!

パートナーとの関係が向上し、好感度がある一定数を超えると、ライブレードの必殺技が追加される。この追加必殺技は、誰をパートナーにしているかで変化するのだ。ここでは、各キャラごとの必殺技の名前を紹介。どの必殺技も、かなりの攻撃力を持っており、バトルで役に立ってくれるぞ。

キャラ	必殺技	キャラ	必殺技
アイ	真ゼイフォニック・ブラドラー	クルル	ベルモスの轟雷
カスミ	レイ・ブランザード	メルビィ	アミーナの洗礼
セリカ	ウェンディスの翼	レオーネ	白の贖罪
オーレリィ	ノワール・ディファンス	ユミール	シルヴァリアの聖域

トウヤのライブレードは２人乗りで、一緒に乗るパートナーは自由に決定することができる。ここでは、そのパートナー候補となる８人の女の子を完全紹介。中には初公開となるキャラもいるので、しっかりチェックだ!! しかし、パートナー候補の女の子は、プライベートパートで特定のイベントをこなしていないとパートナーになってくれない場合もあるので注意。また、ルートによってもパートナーにならない場合もある。なお、パートナーがライブレードに乗ると、その好感度によって回避や命中などにさまざまな修正が加えられるぞ。



▶プライベートパートで好感度を高めておこう。

パートナー候補の女の子たち

●今回、新たに公開となった２人を加えて、パートナー候補は８人も登場する。もしかしたらこのほかにもまだ……？



NEW

16歳のアガルティア人。元気一杯でまっすぐな性格の女の子で、運動神経は抜群。見かけによらず力持ち。

●ひたすら明るい超元気っ娘

レオーネ・デビッシュ



アガルティアへ召喚された女子高生。能天気で誰とでもお友だちになれる。

●お気楽女子高生

アイ・テンノージ



トウヤより少し遅れて召喚された、内気でおとなしい幼なじみの少女。

●トウヤの幼なじみ

カスミ・スオウ



美人で気さくなフランス美女。冷たそうな外見に反して小動物が大好き。

●姉御肌のフランス人

オーレリィ・パンダボアヌ



NEW

聖霊機プロジェクトに技術サポートとして参加している穏やかな女性。見た目は大人っぽいが、子どもじみた一面も。

●博学の錬金学士

ユミール・エアル・クラシオ



アガルティアの王女。自由奔放に育ったお嬢様で、かなりのメカフェチ。

●ワガママお姫さま

セリカ・ラニアード・メスティナ



年齢の割に大人びた少女。明るい性格だが、根は寂しがりやでもある。

●見た目以上に大人!?

クルル・バーグリー



錬金術を学ぶアガルティアの少女。控え目だが少々そそっかしい。

●錬金術使いの少女

メルビィ・クラシオ

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

2つの極秘情報を独占入手!!
戦いの序章「MISSION0（ゼロ）」&ストライダー飛燕!!





飛燕参上!!

PS版『ストライダー飛竜2』のオリジナル要素がついに発覚!! 飛竜と同じ、特A級ストライダーの実力を持つ"飛燕"の登場、そして『2』の序章ともいえる隠しミッションの出現が今、明らかになる!!

ストライダー飛竜 STRIDER HIRYU 1&2

プロローグ…ミッション0



ストライダー飛竜1&2		
2/24 ACT	▶¥6,800（CD2枚組） ▶MC（1ブロック）	▶カプコン



◀▼どちらもアーケード版にはない、魅力的な新要素だ。

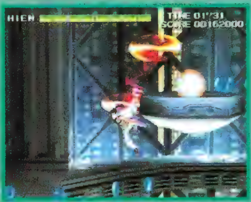
TOP SECRET!!
PS版2つのオリジナル要素に迫る!!

アーケード版が、昨年末から好評稼働中の『ストライダー飛竜2』だが、発売日も迫ってきたPS版に、アーケード版『2』にはないオリジナル要素があることが判明！　今回はその中でも、特にオドロキの2つをピックアップして大紹介！　1つは、元は飛竜と同じ「ストライダーズ」の一員でありながら、冥王グランドマスター側へ寝返った〝飛燕〞がプレイヤーキャラとして使用できること。そしてもう1つは、アーケード版にはない、PS版の隠しミッションの登場だ！　発売前に、徹底的にチェックしておこう!!

SECRET 1 ▶ もう1人のストライダー“飛燕(ひえん)”登場!!



▲飛竜とは、また違った攻略法が必要になってくること必至！



▶飛燕の独自のアクションを駆使して戦おう！

元は、飛竜と同じく悪を討つ諜報暗殺集団「ストライダーズ」に属しながら、グランドマスター側へ寝返った“飛燕”。PS版ではある条件を満たすと、彼をプレイヤーキャラとして使用できるようになることが判明！　ここでは、外見ばかりでなく、能力も飛竜とは違う、元特A級ストライダーを紹介しよう。

特A級ストライダーは飛竜だけじゃない！



▲飛竜にはできないような、強引な戦法も飛燕なら可能!?

CHECK! 飛燕なら画面奥の敵も攻撃可能

飛燕の武器は飛び道具である、ジオメトリカル・サイファー。飛燕なら、飛竜では絶対に倒すことのできない、画面奥の敵を倒すこともできるのだ!!



▶飛竜では攻撃の当たらない敵も……。



◀飛燕なら攻撃することが可能だ。

CHECK! 潜在能力は飛竜以上か？



飛燕もかつては、特A級ストライダーであったため、基本的に飛竜と同じアクションが使えるぞ。飛竜と異なるのは、通常攻撃がジオメトリカル・サイファーで“斬る”のではなく、“投げ”て攻撃することと、ブーストの使用ができないことだ。

通常攻撃



◀通常攻撃が飛び道具になっているので、飛竜より格段に強いと言える。

▼乱れ斬りの能力はどうやら飛竜と同じようだ。



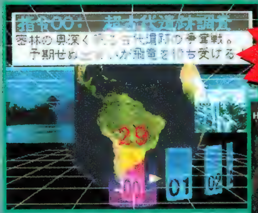
乱れ斬り



▶アイテムのサイファーを取ると投げられる数が増えるぞ。

そして飛燕を待つものは…

SECRET 2 ▶ 飛竜、真の戦いへ――MISSION 0(ゼロ)



▲指令にも意味深な内容が記されているばかり。

極秘指令発動!!



▶本編以上のテクニックが必要とされるステージだ。

飛燕の使用と同様、PS版では『飛竜2』本編で特定の条件を満たすことにより、新しいミッションがプレイできるようになる。ここに紹介している「ミッション0」がそれで、その名が示すとおり、『2』本編が始まる前のミッションとなっている。登場する敵も、武装した人間以外に、明らかにグランドマスターの手先とは違う、神秘的な生物たちが多数存在していることが、今回入手した写真でわかった。果たして、このミッションの最後に待ち受ける敵とは一体……？　それはキミ自身の目で確かめてほしい。



CHECK! 未知の生物が襲い来る遺跡？

大蛇



この「ミッション0」で飛竜の前に立ちはだかるのは、武装した人間ばかりでなく見たこともないような生物たち。さらに、写真を見れば飛竜の足場となる場所までもが、巨大な植物やツタなど、これまでのステージとは異質なものになっていることがわかる。



人喰い植物

▶ウツボカズラのような植物が足場!?

▲ツタの上を這う大蛇が飛竜を襲う！

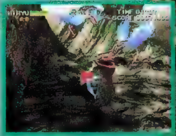
飛竜の侵入を阻む秘境!!

▶たどり着いた遺跡の奥には何が待っているのか？



▼滝では、頭上からの落下物にも注意が必要！





▲狭い足場でも、敵の攻撃に容赦はない。

▼巨大な機械？　これも遺跡内部なのか？



真実はキミ自身の目で

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

賭博漫画の最高

「ヤングマガジン」（講談社刊）に掲載され、圧倒的な人気を誇る福本伸行氏のギャンブル漫画「賭博黙示録カイジ」が、ついにゲーム化されるぞ!!　あの迫力と緊張感が、今度はＰＳで楽しめるのだ。今回は気になるゲーム版『カイジ』のシステムの内容と、原作コミックの魅力を徹底的に検証していくぞ!!





The Gambling Apocalypse 賭博黙示録 カイジ KAIJI

カイジ▼伊藤開司
原作の主人公。今回のゲームにも参加しており、ときおりプレイヤーの前にも現れる。参加の目的が、原作同様借金返済のためなのかどうかは不明。



原作を忠実に再現した、AVG形式の生き残りゲーム!!

賭博黙示録**カイジ**	
春予定	▶¥5,800　▶講談社
ETC	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、PS(ブロック数未定)

ゲーム版『賭博黙示録カイジ』は、ＡＶＧ形式のギャンブルゲーム。原作でも人気の高かった「限定ジャンケン編」（単行本１～５巻収録分）を、忠実に再現しているぞ。プレイヤーは参加者の１人として、この禁断のギャンブルに挑むことになる。ゲームには原作の主人公・カイジをはじめ利根川や船井といったおなじみの人物も登場。原作同様、激しい駆け引きを繰り広げるのだ。今回は新たにゲーム版のオリジナルキャラクターも参加しているので、勝負の行方はまったく読めない。果たしてキミは百戦錬磨の強者たちを押しのけて、最後まで生き残ることができるか!?



◀限られた時間と空間の中で、究極のギャンブルが始まる!!

勝つのは、智略走り、

原作を読む 其ノ一

"限定ジャンケン編"でのカイジの行動を追跡！　生き残るために編み出された戦略を見よ

多額の借金を返済するため、一夜にして借金を帳消しにできるという船に乗ったカイジ。彼はそこで「ジャンケン」を使った、特殊なギャンブルに巻き込まれることになる。ここでは原作でカイジが編み出した作戦の数々を紹介。ゲーム攻略のヒントは、原作に隠されているかも!?

「賭博黙示録カイジ」…………作・福本伸行、ヤンマガＫＣより１～13巻発売中。

1　12連続「あいこ」

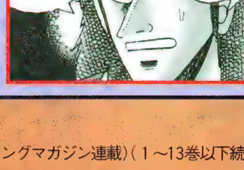
「現状を維持すれば生き残れる」というルールを逆手に取った作戦。すべての対戦を「あいこ」にし、カードを使い切るというもの。うまくいけば何の苦もなく生き残れるのだが…!?　原作では提案者、船井の裏切りによって、カイジは絶体絶命のピンチに追い込まれてしまう。ゲームでもこの手は…!?



◀単行本第１巻Ｐ.153より。要注意人物だ。

2　共闘体制

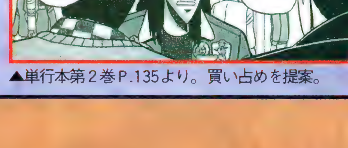
絶体絶命に陥った者同士が協力することで、お互いの足りない要素を補い合う戦略。普通なら有効な手段かもしれないが、裏切りと欲望が渦巻くこのゲームでは、仲間をどこまで信用できるか…!?　原作でもカイジは…。



◀単行本第1巻P.196より。

3　カードの買い占め

このゲームでは、基本的にプレイヤー同士の、カードやバッジの売り買いは認められている。そこで特定のカードだけを買い占めることで、結果的に相手のカードを絞り込む戦略が可能になる。もっとも株と同じように、勝機を見誤ると…!?



▲単行本第２巻Ｐ.135より。買い占めを提案。

傑作が、PSでゲーム化!!

Rule&System
ルールーとシステム



ゲームのルール自体は非常に単純。だが人間同士の心理戦の要素が加わることで、奥深いゲーム性が楽しめる。

基本は「相手と戦う」のみ!

ゲームは多数の参加者の中から自由に対戦相手を選択し、限定ジャンケンを行うことで進行していく。状況に応じてさまざまなイベントも発生するぞ。



◀単純なルールの裏で繰り広げられる、複雑な駆け引き。勝負の結果によって、イベントが起きることも。

限定ジャンケンとは

カードを使ったジャンケン。ゲーム開始時に、グー・チョキ・パーの3種類のカードを4枚ずつ、計12枚が、参加者全員に配られる。このカードを使って、同時に3個ずつ配られる〝星〟を奪い合っていくのだ。ただし普通のジャンケンと違い、1度使ったカードは勝負の結果にかかわらず捨てなければならない。そのため出せる手札が、だんだん限られていくことになる。



◀単行本第1巻P.93より。要は条件付きのジャンケン。

刻一刻と変化する状況を把握し、策を講じよ!

生き残るコツは、相手のカードをさまざまな情報から洞察し、最初に与えられた軍資金をも駆使して、勝利の確率を高めること。そのためのヒントは、ホール内の各所で得ることができる。ただし状況は常に変化しているので、何度も作戦を立て直す必要が出てくるぞ。



◀残り時間と、残されたカードの合計を示す電光掲示板。終盤が近づくにつれて、非常に重要な情報源となる。



▶ほかの参加者の状況も、重要な情報源の1つ。相手が何を望み、何をしようとしているのかがわかれば、勝負は有利に進むぞ。

Story
ストーリー

とある事情で多額の借金を背負った主人公（プレイヤー）は、その借金を一夜にしてチャラにしてくれるという船に乗る。船のホールに集められた数十名の参加者たちは、そこで「限定ジャンケン」という名のギャンブルが行われることを知る。勝てば借金返済はおろか、莫大な金を得ることができ、負ければ過酷な運命に陥る…というこのゲーム。果たしてキミは無事に船をおりられるのだろうか…?



▶ほかの参加者と、生き残りを賭けて戦うことに。



◀参加者の運命をにぎる〝星〟。これを守り抜かねばならない。

Character
キャラクター

ひと癖もふた癖もあるゲームの参加者たち。ここで紹介する以外にも、多数のキャラクターが登場するのだ。

利根川



▶原作同様、ゲームの案内役を務める謎の人物。

船井 譲次



▶原作登場キャラの一人。特に油断できない相手だ。

殿山 光



◀外見からは想像できないが、性格は非常に女性的。

馬鬘 龍司



▶年配であるにもかかわらず多くの星を持つ人物。

山根 善治



◀優秀な頭脳力の持ち主だがプレッシャーに弱い。

他人出し抜ける者

単行本第1巻 ～P.96より～

原作を読む 其ノ二

カイジは〝限定ジャンケン〟のみではない! コミックス13巻までの「死闘」を公開

「限定ジャンケン編」のあともカイジの戦いは続く。さらにエスカレートしていくストーリーの内容は、まさに圧巻!! 原作を知らないという人は、この機会にぜひ読んでみよう。



◀講談社から単行本1～13巻が好評発売中だ。

その1 「摩天楼綱渡り」編

カイジたちが次に挑戦することになったのは、落ちたら即死亡の地獄の綱渡り。賞金の2千万円に釣られて挑んだものの、直面した死の恐怖に耐えかねて、次々と脱落していく参加者たち。すでに引き返せない極限の場所で、カイジの精神力が試されようとしていた!! そしてゴールでカイジを待っていた、意外な事実とは…!?



◀単行本第6巻P.215より。大金を得るためには…!?

その2 「Eカード」編

「摩天楼綱渡り」をクリアしたカイジは、このギャンブルの支配人である利根川との直接対決に臨む。勝負の種目は「Eカード」。単純なルールながら、激しい心理戦が繰り広げられる上級者向けのカードゲームだ。金のかわりに耳の鼓膜を賭けることになったカイジは、慎重に勝負を進めるが…。最後の結末は必見だぞ!!



◀単行本第9巻P.106より。洞察力が勝負を分ける。

第2章終了 その後は…?

「カイジ」は現在、第2章(単行本13巻まで)の時点で連載が中断している。だが、このソフトの発売と同時期に、連載を再開する模様だ。今後も、ソフトの情報とともに、原作の情報もお伝えしていく予定なので、楽しみに待っていてほしい。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

OVA、映画化から5年



80年代初頭に放映され、今なお絶大な人気を誇るＴＶアニメ「超時空要塞マクロス」。そのシリーズとなる「MACROSS PLUS」が、５年の歳月をへてPSに登場だ！　可変機能の付いた攻撃戦闘機"バルキリー"を操縦して、大空、地上、宇宙を舞台に、激しいドッグファイトや迫力のロボットバトルを繰り広げるのだ!!



MACROSS PLUS

MACROSS PLUS
-GAME EDITION-

未定	▶価格未定　▶翔泳社
STG+ACT	▶対応周辺機器未定、2P対戦可

CHARA-CTERS キャラクター

「PLUS」のメインキャラを紹介！イサム、ガルド、ミュンの３人を中心に、さまざまなドラマが展開する!!



ミュン・ファン・ローン
バーチャロイド・アイドル、シャロンのプロデューサー。イサム、ガルドとはハイスクール時代の友人。

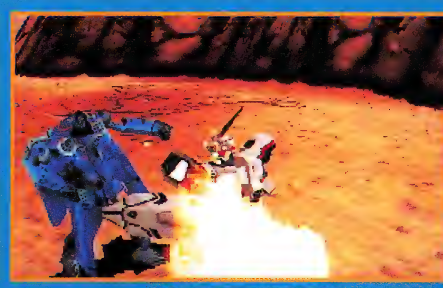
ガルド・ゴア・ボーマン
YF−21のテストパイロット。イサムとはハイスクール時代の親友だったが、ある事件以来敵意を抱く。

イサム・ダイソン
宇宙軍のエースパイロット。陽気な性格で、何より自由を好む。軍律違反の常習者で、女たらしな面も。

シャロン・アップル
すべての人の理想となるべく生み出されたバーチャロイド・アイドル。しかし、感情回路は未完成である。

マクロスプラスとは？

TVで放映され、のちに映画化もされた超人気作の『マクロス』。そのシリーズ作品の中でも人気の高いのが、この『マクロス　プラス』だ。今回のゲーム化にあたり、アニメのオリジナルスタッフが再結集！　ゲーム総監修・シナリオ・ムービーディレクターを河森正治氏、モーション監督を板野一郎氏が担当。さらに、BGMは管野よう子氏のオリジナル楽曲を使用しているぞ！　もちろん、劇中に登場したシャロン・アップルの歌も完全収録。ファンはもちろん、原作を知らない人でも、十分楽しめるデキになっている！



▲３Ｄポリゴンで描かれた可変戦闘機バルキリーを操り、敵と戦うバトルアクションゲームだ。

「PLUS」がついにゲーム化決定!!





STORY

AD2040年。ゼントラーディとの永き戦いを終えた人類は、新たな敵の襲来を予想し、銀河の各地に植民を進めていた。そして物語は地球から10数光年離れた惑星エデンに、1人のテストパイロットが配属されるところから始まる。彼の名はイサム。腕は確かだが協調性に欠けるため、試作・可変戦闘機YF-19のテスト部隊に派遣されたのだ。そこで彼は、YF-21のパイロットであるかつての友、ガルドと再会。2人はそれぞれの機体を駆り、大空で火花を散らす。ある日、2人は人気バーチャロイドアイドル、シャロンのコンサート会場で幼なじみのミュンと再会。ここに、3人の止まっていた時が動き始める……。

VARKYRIE バルキリー

バルキリーとは、統合軍で採用されている可変戦闘機の通称で、ロボット形態に変形が可能である。YF−19やYF−21など、さまざまなタイプが製作されている。

YF-21

脳波感知システムの搭載により、より機敏な操縦が行える。統合軍の次期主力戦闘機の候補だ。



YF-19

超空間フォールドによる、単機恒星間渡航が可能な新型機。YF−21と同様、次期主力戦闘機の座を争う。



SYSTEM

対戦ACT+STGがドッキング

本作は、ロボット形態で戦う対戦ACTと、戦闘機形態で戦うSTGの2つのジャンルを楽しむことができる。ステージも、それに合わせて地上ステージと空中ステージの2つが用意されているぞ。ゲームモードは、右で紹介している2つ。ストーリーでは原作の流れにそった戦いを、フリーでは、友だちやコンピュータと1対1の戦闘が楽しめるのだ。

Story Mode ストーリーモード

●「PLUS」の物語を完全再現!

ストーリーモードでは、2人の主人公、イサムとガルド両方のストーリーを楽しめる。また、随所に挿入されるムービーやD.S.Sが話を盛り上げるぞ。



◀弾の回避や変形シーンは、ダイナミックシチュエーションシステム(D.S.S)で再現。

Free Play フリープレイ

●さまざまな機体で対戦が楽しめる

好きなステージで1対1の戦いができるモード。プレイヤーはバルキリーはもちろんのこと、「マクロス」に登場した敵機体も選択することできるのだ。



◀対戦画面。バルキリー以外に、グラージやモンスターなども使うことができるぞ!


TAITO
PlayStation
私鉄沿線
電車でGOGORO
電車でGO!史上初、私鉄編登場。
電車でGO!
名古屋鉄道編
多様な車両と路線が登場!私鉄路線ならではの魅力満載。
◎私鉄路線ならではの多様な路線と、車両設定。犬山線の犬山橋では自動車と並走するスリリングなシーンも再現。
◎美濃町線の路面電車は、電車でありながら軌道法が適用される路線。これまでにない運転感覚が楽しめます。
◎その他にも「鉄道資料館」を収蔵。名古屋鉄道の古い電車から新型車両まで、ムービー映像や車両写真が楽しめます。
標準価格¥5,800(税別)
1月27日、発売開始
PocketStation。"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"Pocket Station"は同社の商標です。
株式会社タイトー
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3　タイトーホームページ　http://www.taito.co.jp/　©TAITO CORP.1996,1999　※画面は開発中のものです。
家庭用ゲームに関するお問い合せは:〒223-8570　神奈川県横浜市港北区高田西1-16-28　タイトーお客様係　TEL.045-593-7115(受付時間月～金13:00～17:00)

攻略 Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ!!

HOW to win



- パラサイト・イヴ 2
- CHASE THE EXPRESS
- バイオハザード ガンサバイバー
- ときめきメモリアル 2
- チョコボスタリオン
- STREET FIGHTER EX2 PLUS
- 電車で GO! 名古屋鉄道編
- カオスブレイク エピソード フロム カオスヒート
- その他

イラスト ／ 鈴城芹

パラサイト・イヴ2

謎の施設、シャンバラを徹底解剖。ストーリーの核心に迫る、『PE2』攻略第4弾だ！

発売中 A・AVG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

早いもので『ＰＥ２』攻略も第４弾です。個人的に、ＳＦモノってあまり好きではないのですが、楽しめるストーリー展開に、久しぶりにわくわくしながらプレイできました。さて、『ＰＥ３』はイヴちゃんが主人公かな？　え？　未定？（笑）　イヴちゃん好きの（袋）　そろそろ隠し要素の噂がちらほら。噂によると10回以上クリアすると、スゴイものが手に入るとか（真相は知りません）。オイラも、それができるくらいの時間がほしいです。（小岩）

ついにクライマックス!!
ラスト直前までを完全フォロー!!

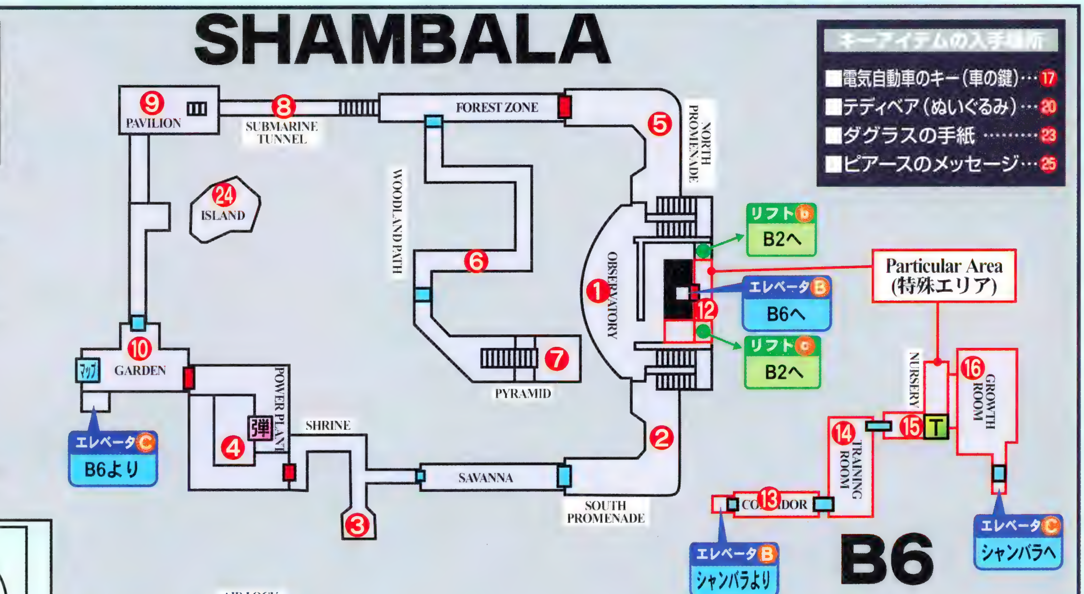
『ＰＥ２』の連載攻略も、いよいよ終盤！　今回は、シェルターの地下深くに存在する、A.N.M.C.実験場「シャンバラ」への潜入から、ラストバトル直前までを徹底フォローする。マップ＆チャート攻略に加え、注意したいポイントをピックアップして、詳しく解説していくぞ。敵の強さ、謎解きの難しさともに格段にレベルアップする終盤戦。今回の攻略を片手に乗りきって、ぜひ感動のラストを迎えてほしい。

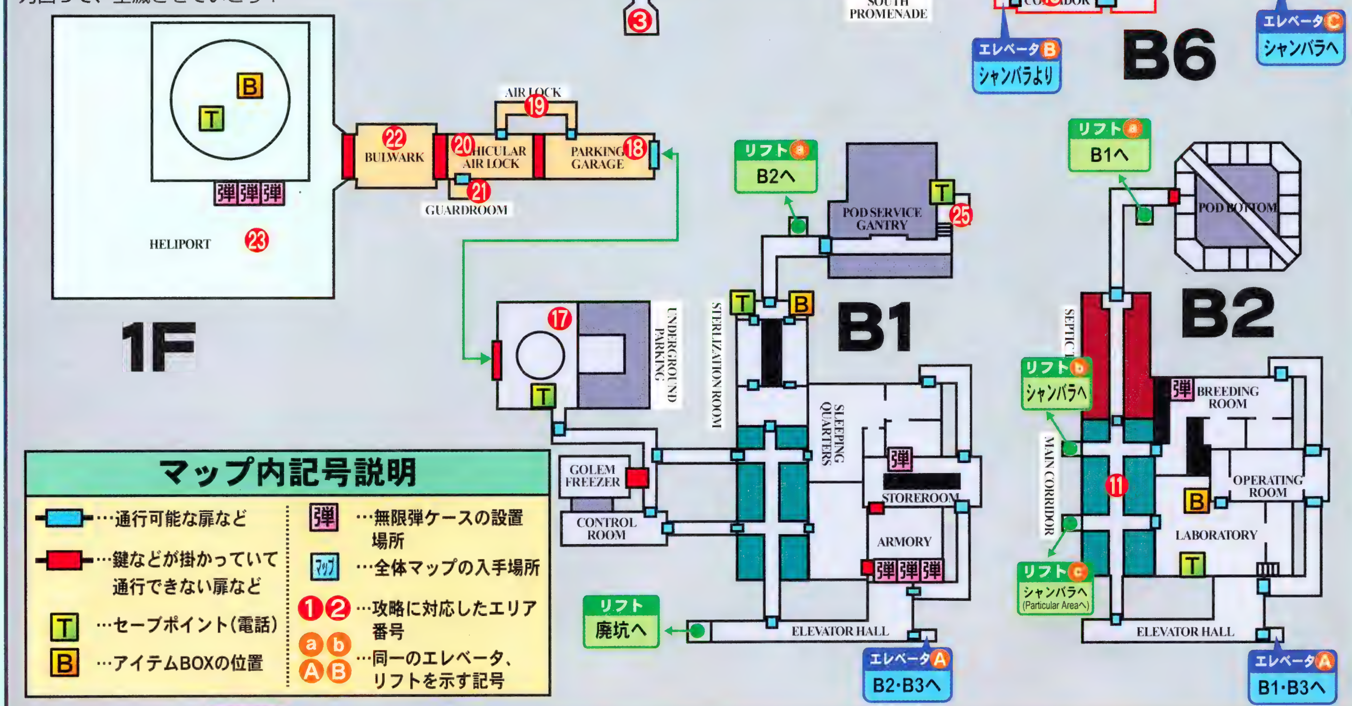


◀物語のカギを握る謎の少女、イヴも登場。宿命の出会いか!?

シェルター全体MAP
SHELTER ALL FLOOR

今回、新たに登場するマップは、シャンバラとシェルターB６、そして米軍テントが設置される１Ｆ。ここでは、そのほかにも攻略上で回らなくてはならない、Ｂ１、Ｂ２のマップも同時掲載しているぞ。ちなみに、廃坑やシェルターＢ３＆Ｂ４、さらには、Ｂ４からドライフィールドに行くことも可能。Ｎ.Ｍ.Ｃ.が再配置されていたら極力回って、全滅させていこう！



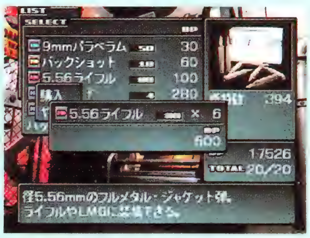


いつわりの楽園(シャンバラ)でアヤを待つ驚愕の真実とは…？

シェルターB２からリフトで降りてシャンバラを探索し、特殊エリアでイヴを発見。その後、連れ去られたイヴを追って、シェルター１Ｆへ……というのが、今回の攻略範囲のストーリー。事実上のラストステージである、この範囲をクリアすれば、残すところは最後のイベントと戦闘のみとなる。なお今回は、シャンバラとシェルターとの間を何度も往復しなくてはならない。必然的に戦闘の回数は多くなるので、注意が必要だぞ。



▲シャンバラには、セーブポイントがない。Ｂ２の研究室を拠点にしよう。



◀シェルターに戻ったときは、兵器庫で弾薬の補充も忘れずに！

シャンバラ編・最短攻略チャート

P34へ

1 シェルターB２（⑪）からリフトbに乗り、シャンバラの展望台（①）へ

2 南側遊歩道（②）を抜け、墓所（③）へ移動

3 発電所（④）へ続く扉の前の壁で祠の象形文字をチェック後、墓所（③）内部で赤の石板を並べる

4 発電所（④）へと続く扉のカギが開いているので、中へと入りプロトジェネレーターと戦闘

5 展望台（①）に戻ると〝火災が発生～〟のアナウンスが流れ、北側遊歩道（⑤）の先にある扉が開く

6 水中トンネル（⑧）を抜けて庭園（⑩）に移動、石碑をチェックする

7 来た道を戻り、森林道（⑥）を抜けて、神殿（⑦）へと向かう

8 神殿（⑦）で石床を正しい順に踏み、庭園（⑩）側にある発電所（④）の扉を開く

9 発電所（④）で、ベータジェネレーターと戦闘

10 展望台（①）のリフトbから、シェルターB２へ戻る

P35へ

11 シェルターB２の中央通路（⑪）の南側にあるリフトcから、特殊エリアへ

12 特殊エリア（⑫）からエレベータBで、シェルターB６へ

13 シェルターB６の廊下（⑬）で、モスバック＆謎の少女（イヴ）と戦闘

14 逃げた少女を追ってトレーニング室（⑭）へ。そこでパペットスティンガー（＆イヴ）と戦闘

15 育児室（⑮）で、イヴと遭遇するイベントが発生

P36へ

16 育児室（⑮）で電話を調べる。その後、カイルと会話し、部屋を出ようとするとゴーレムたちの襲撃イベントが発生

17 能力実験場（⑯）で培養ケースを調べたあと、イヴと会話してエレベータCまで誘導。エレベータに乗り、シャンバラの庭園（⑩）へ

18 水中トンネル（⑧）で、No.９との会話イベントが発生、イヴが連れ去られてしまう

19 シェルターB１にある地下駐車場（⑰）でパネルを調べて「車の鍵」を入手。その後、パネルを操作してガレージに車を移動させる

P36へ

20 車をターンテーブルに乗せたあと、奥にあるパネルで「ボーマン（orヨシダ）・カード」を使って、１Ｆ駐車場（⑱）への扉を開ける

21 車で１Ｆ駐車場（⑱）へ行き、その後、歩行者用エアロック（⑲）を通って、車両用エアロックへ移動

22 車両用エアロック（⑳）で「ぬいぐるみ」を入手後、管理室に入る

23 管理室（㉑）で壁のスイッチを２回調べ、ゲートのロックを解除する

24 車両用エアロック（⑳）でパネルを調べて、奥のゲートを開ける

25 搬入倉庫（㉒）でパネルを調べて、ヘリポート（㉓）へ続くゲートを開ける

26 ゲートから出るとゴーレムvs米軍のイベントが発生

P37へ

27 ヘリポート（㉓）から、１Ｆ駐車場（⑱）へ戻る

28 １Ｆ駐車場（⑱）で車に乗り、再び地下駐車場（⑰）へ

29 地下駐車場（⑰）の電話を調べる

30 シェルター内にいるイヴを捜す

ラストイベントへ！

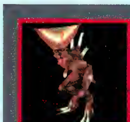
新登場N.M.C. ワンポイント攻略ガイド

シャンバラ編から登場する新しい敵（ザコ）は、全部で12種類いる（A.N.M.C.、N.M.C.が各１種類、ゴーレムが８種類、セキュリティが２種類）。ここからは、セキュリティ（P.35の11を参照）を除く10種類について、その特徴と役立つ攻略法を解説していくぞ。まずは、非常にやっかいなN.M.C.系の２種類からだ。


◀今回は、対処法を知らないとキツイ敵が多い。注意。

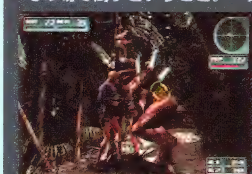
N.M.C.DATA

ホーンドストレンジャー



HP	BP	EXP
420	200	115

ダッシュしてからのキック攻撃とジャンプからの踏みつけ攻撃は、くらうと非常にイタイ。だが、この２つの攻撃は、常に接近した状態を保っていれば繰り出してはこない。敵の周囲をグルグルと回って、噛みつき攻撃をよけたあとに攻撃していこう。注意点は、出現したら必ずその場で倒すということ。ヘタに逃げると２体目が出てくるぞ。


▲２体に囲まれると、倒すのは容易じゃないぞ!!

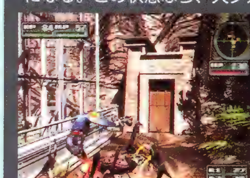

▼衝撃属性の攻撃を当て、ダウンしているところを攻撃するのも◎。

ブラックビートル



HP	BP	EXP
280	53	15

ゴキブリから進化したN.M.C.で、必ず多数で登場する。攻撃力は低いが、素早く攻撃してくるため、接近されると武器を構える前に連続で攻撃を受けてしまうことも。防御力は非常に高いが、ＰＥのプラズマや、バックショットでの攻撃を当てると裏返って、しばらく行動不能になる。この状態なら、大ダメージを与えられるぞ！


▲重めの武器を装備している場合は極力、接近されないように！


▼出現したら、まずプラズマ。バックショットやハンマーでもOK。

そのほかのN.M.C.も要CHECK!!

シャンバラには、これまでに登場したN.M.C.も多数再登場。なかでも、突進する馬（？）デザートチェイサーと、電撃を吐くボッグダイバーには、再び注意が必要だ！


▶攻撃を誘発し、障害物に突進させるのが基本だぞ。


◀首を振りかぶったら、逃げないとダメ。

パラサイト・イヴ２

シャンバラ編

超難解な謎解きが多数アリ。心してかかれ!

シャンバラにはセーブポイントが存在しない。戦闘の発生率もかなり高いので、リフトを降りる前には研究室でのセーブを絶対に忘れずに!

3 15ピースパズルの謎を解け!

チャート4で入る発電所(4)への扉(東側の扉)を開けるには、墓所(3)の奥にある15ピースパズルを解く必要がある。並べ方のヒントは、発電所への扉の反対側にある祠(ほこら)に描かれているぞ。ここにある各色ごとの順番で、パズルにある3色のラインそれぞれに、対応する色の石板(ピース)を並べていけばいいのは察しがつくが……?





POINT
- 並べる方向はどちらでもOK
- ◎の部分は必ず最後に空ける

並べ方には3種類ある

赤 発電所への扉が開くぞ

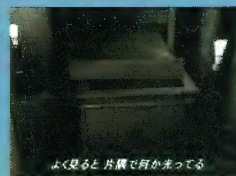
赤の石板を並べた場合、めでたく発電所への扉が開く。最短攻略を目指すなら、この色だけ並べればOKだ。ちなみに、一度扉のロックを外せば、パズルは崩してしまっても構わないぞ。



▲いわゆる"正解"。発電所の内部に入ることができるのだ。

青 謎の石棺が開いて……?

青の石板を並べると、墓所内の通路の途中にあった石棺が移動して、そのふたが開く。ただし、このままだとパズルのある場所から移動することができない。パズルを崩し、石棺を元の位置に戻そう。



▲石棺が開いたら中をのぞいてみよう。イイものが手に入るかも?

黄 注意! N.M.C.出現

黄色の石板を並べると、後ろの通路に柵が降り(つまり閉じ込められる)、その直後に上からブラックビートルが降ってくる。戦闘終了後にパズルを崩せば柵が開き、脱出可能になるぞ。



▲倒しても入手アイテムはなし…。BPを稼ぎたい人はどうぞ。

4&9 BOSS

チャートの4と9では、シャンバラの電力供給源である"ジェネレーター"と呼ばれるA.N.M.C.と戦うことになる。微妙に姿は違うが、2体とも対処法は同じ。それは生命維持装置を壊すこと(壊さないかぎり倒せない)。幸い、彼らは移動も攻撃もしてこないので、まず先に、じっくり装置を破壊すればいいのだ。



プロトジェネレーター

HP	500
BP	100
EXP	200



ベータジェネレーター

HP	750
BP	200
EXP	400



◀この装置を破壊。打撃武器か9mmパラで十分だぞ。



◀装置があるかぎり、ダメージは1/10でPEも無効。

7 突然登場するA.N.M.C.に注意

チャート7の森林道(6)では、ホーンドストレンジャーが出現する。だが、このA.N.M.C.は"マップが赤く点滅しない"タイプの敵。この道を通るときは十分な注意が必要だぞ。また、このエリアは他のエリアとは違い、1度戦闘が終わったように見えても、一定数を倒すまで、敵が再び出現してくる。要警戒エリアなのだ。



▲BPやEXPを稼ぎたい場合は、何往復かするのもいいだろう。



▶チャート5以降なら、6の森林道に入ることができるぞ。

8 神に捧げるダンスはどう踊るザンス?

チャート8の神殿(7)にある4色の石床。乗ると、ときどき奇怪な声とともに白い光を放つこれは、庭園(10)側にある発電所(4)への扉を開く鍵となっている。カンのいい人は、石床を決められた順番に踏んでいけばいいということに気づくだろうが、問題はその順番。ヒントは以下の3カ所にあるぞ。よーく考えよう。

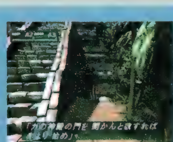
POINT
- 踏む順番が正しければパネルは光る
- 謎の記号(金箔の模様)は踏む順番

3つのヒントに注目!!



1. 神殿(7)前の石碑のレリーフ

円盤状のレリーフを調べ、絵柄が合うまで回し続けよう。次に12個ある謎の記号(金箔の模様)に注目。これは時計か? すると記号の意味は?



2. 神殿(7)の階段の右横にあるプレート

このプレートは、階段の上にある4色の石床を踏め、ということを示している。行きたい場所は、力の神殿(発電所)…ということは赤から踏む?



3. 庭園(10)の石碑

石碑にある赤い石板の1つには、謎の記号がポチッと1つだけふられている。これを1とすると1番最初に踏むってこと? では2番目は?

CHECK POINT じつはもう1種類のステップがある!

左で紹介したヒント2のプレートには、「トラロックさまを～青より～」というメッセージもあった。じつは、これは神殿の石床の、もう1つの踏み方を示したものなのだ。発電所のときと同様に考えれば、青から踏むのは間違いなさそうだが? 残りのヒントは、パビリオン(9)の、水中トンネル入口の北側にある石碑に表されている。左のヒント3の石碑同様に、色付き石板と謎の記号が描かれているが、今度は記号が"踏む回数"を示していることに注意してほしい。

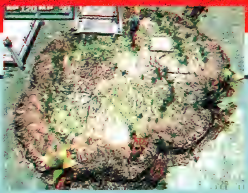
▼またまた、わかりにくいところにある石碑。見落とさないように。





▲踏み方が正しければ、神殿の石像に異変が!? レバーを引いたらマップをチェック! すると…。

POINT
- 謎の記号(金箔の模様)は踏む回数を表している



▲P.34のCHECK～で出現した石像のレバーを引くと、⑨から小島㉔に渡れるようになるぞ！　地下へのハシゴの場所はココだ。

小島㉔の BOSS



シーダイバー

HP	2000
BP	1000
EXP	400

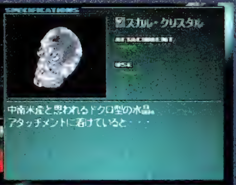


▲シーダイバー戦の前に、ボッグダイバーも登場してくる。連戦になるので注意！

小島には地下に降りるハシゴがある。地下には水中型のA.N.M.C.、シーダイバーがいるぞ。シーダイバーは体が大きくHPも高いが、攻撃力は低い。唯一の攻撃方法である電撃も、首を振りかぶって攻撃しようとしてきたときに、通路を回るようにその場から逃げれば当たらない。炎系の攻撃でガンガン攻めよう。

勝利すればおトクなアイテムも！

クリアするだけなら、倒す必要のないシーダイバーだが、じつはこの戦闘に勝利すると、「スカル・クリスタル」というアイテムが手に入る。余裕があるなら、ゲットする価値あり！



▲攻撃力のアップと、火属性のPEを1レベルアップできる効果を持つ。

11 精神錯乱装置に注意

チャートの11で特殊エリア（⑫）に降りることになるが、ここからB6までは、ほとんどのエリアで、ディランジメントマシーナリーと呼ばれる精神錯乱装置が作動している。このスピーカーのようなセキュリティは、そこから発する音により、一定時間ごとにアヤのMPを減少させるという恐ろしい力を持つ。瞬時の破壊を心がけよう。



▲装置は数が多いほど共鳴しあい、その力（効果）が大きくなる。素早く1つずつ破壊していこう。

セキュリティも復活！

ほかにも、壁を移動しつつ攻撃してくる装置、ウォッチャーも登場。チャート11以降は、セキュリティが復活するエリアもあるので注意しよう。



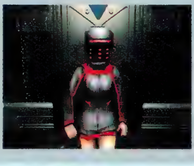
◀機械だけに、当然PEによる攻撃は無効だ。

13～15 「イヴ」との遭遇

チャートの13～15では、謎の少女、イヴがらみのイベントが連続する。とくに13、14では戦闘もあるので、B6に降りる前には、セーブしておくのを忘れないように。

B6廊下（⑬）

チャート13で、⑫の特殊エリアから降りた直後、戦闘に突入する。ここにはモスバックと精神錯乱装置が配置されているが、モスバックを倒せば戦闘は終了するぞ。そして奥を見ると……。



◀戦闘終了後、そこには1人の少女が！

トレーニングルーム（⑭）

チャート14で、再びイヴと戦闘。今度は、パペットスティンガーを操って攻撃してくる。詳しい倒し方は、下のBOSS攻略を参考にしよう。戦闘終了後、イヴはまた逃げていくぞ。



◀⑭へは、準備を整えてから入ろう。

育児室（⑮）

チャート15。逃げたイヴを追って育児室に入るとムービーが流れる。ついに、イヴと対峙することになるのだ。また、このイベント後に事態が急変するので、心の準備だけはしっかりとしておくこと。



アヤとイヴがついに遭遇！

14 BOSS



パペットスティンガー

HP	4000
BP	500
EXP	1000

このボスには、PEのアンチボディがかけられており、武器によるダメージは1/2、PEは無効になってしまう。まずはこのアンチボディを、①精神錯乱装置をすべて破壊する、②イヴに衝撃属性の攻撃を当てる、のどちらかの方法で解除してしまおう。こちらの攻撃のタイミングは、敵が技を繰り出そうとしている詠唱時間中。強力な兵器ならダメージを与えるとともに、敵の詠唱を中断させることが可能だ。また、詠唱中にイヴにPEのプラズマを当てても、攻撃を中断できる。

アンチボディに注意!!

▼アヤのMPの減少を防ぐには、室内の精神錯乱装置の破壊が不可欠。





▲イヴはバリアを張っているので、直接ダメージを与えることはできないぞ。

イヴは倒せないぞ

パペットスティンガーの5つの攻撃を覚えよう

敵にダメージを与える手段がわかったら、次は敵の攻撃をかわす方法を覚えよう。パペットスティンガーの攻撃方法は、以下の5種類。各項目には、それぞれの対処法が書いてあるので参考にしてほしい。また、これ以外にもヒーリングを使うが、回復量は多くないので無視してもOKだ。

1 ワインディングウィップ

くらうとマヒ状態になってしまう、1本線の青いビーム。かなりホーミング性能が高く、出ている時間も長い。壁際に追い込まれないように注意しながら、常に移動すれば、まずよけられるぞ。逃げるのに専念しよう。



◀大げさに逃げるぐらいでちょうどいい。

2 トライデントウィップ

こちらは、3本線のビーム。くらうと暗闇状態になってしまう。このビームは左と違って直進しかしてこないため、よけるのは簡単。下の写真のように、室内を縦に伸びる色の違う床の上にいれば当たらないぞ。



◀ここに立っていればOK。安全地帯。

3 フォークトウィップ

2本のビームが、左右に何度も交差しながら向かってくるタイプ。くらうと混乱してしまうぞ。これもホーミング性能はないので、2本が交差して、再び間隔が開いていくスキに、ダッシュでくぐり抜けてしまおう。



◀この直後、前に向かってダッシュだ！

4 パイロキネシス

アヤのパイロキネシスと違い、複数の炎の玉を投げてくる。また、多少ホーミング性能がある（1発ごとにアヤのいる方向に撃ってくる）ので、ワインディングウィップ同様、攻撃終了まで、立ち止まらないように。



◀放たれたら、左右に移動してよけよう。

5 インフェルノ

全体攻撃のため、回避は基本的に不可能。ただし、発動の直前に敵に体当たりをし、わざと倒れて（無敵状態になる）かわす荒ワザもじつは可能。敵に接触してもノーダメージなので、積極的に使ってみよう。



◀この間は無敵状態なので、ダメージ0。

16 おもちゃの電話が…

育児室（⑮）では、ムービーイベントのあとに部屋の隅にあるおもちゃの電話が鳴りだす。電話を調べ、部屋の外へ出ようとするとイベントが発生し、自動的に能力実験場（⑯）へ行くことになるぞ。



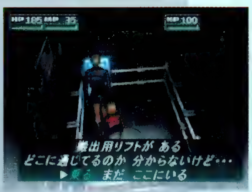
▲おもちゃの電話はセーブポイントとしても利用できる。

17 イヴを誘導し、外へ脱出しよう!

能力実験場（⑯）では、部屋に充満したガスによって、イヴが一定時間ごとにダメージを受けてしまう。部屋を脱出するには、まず培養ケースを調べよう。次にイヴに話しかけ、奥にあるエレベーターⒸまでゆっくり誘導する。あとはエレベーターⒸを調べて「乗る」を選択すればOKだ。



◀培養ケースを調べることがフラグになっている。



▲イヴのHPが尽きる前に急いで脱出せよ!

18 水中トンネルでNo.9と遭遇

水中トンネル（⑧）を奥へと進むとイヴの悲鳴が聞こえ、さらに先へ進むとNo.9との会話イベントが発生する。このイベント後、イヴはNo.9に連れ去られてしまうので、ここから先はNo.9を追跡することが目的となるぞ。

▼No.9はヘリで逃げるつもりだ。ということは…。



CHECK POINT ピアース編ではキーアイテムが手に入る

ピアース編（※1）では、No.9との遭遇イベント後、B1ポッド（㉕）にある電話を調べると「ピアースのメッセージ」が手に入る。このメモには衝撃の事実が記されていて、M.I.S.T.に連絡すると、のちにジョディが駆けつけてくれる。

▼まずは「ピアースのメッセージ」を入手！　それから電話をかけ……。





▲メモに書かれていた内容を、M.I.S.T.に報告しよう。

19&20 地下駐車場の車を利用しよう

地下駐車場（⑰）から出る手順は下記を参照。ここでは、パネルの操作法を解説しよう。まず、パネルの0～15の番号と、0の位置で点灯している緑の光。これらは赤、青、黄、緑の4つのボタンを押すことで、それぞれ決まった数だけ緑の光が番号上を移動する仕組みになっている。移動後「CALL」ボタンを押すと、緑の光が止まっている番号の車を呼び出すことができるぞ。正解の車は1台だけだ。

車を使えるようにする手順

1.「車の鍵」を入手



▲パネルを調べると「車の鍵（電気自動車のキー）」が手に入る。

2.パネルを操作



▲パネルを操作して、鍵が一致する車をガレージで呼び出そう。

3.カードを使用


▲ここで「ボーマンorヨシダ・カード」を使うとゲートが開く。

4.車に乗って出発!



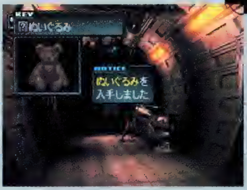
▲車を調べて「出発する」を選択すれば、先へ進めるのだ。

22 ゲートの開け方は?

車両用エアロック（⑳）の奥にあるゲートは、この時点ではロックされていて開けることができない。ゲートのロックを解除するには、管理室（㉑）へ行かなければならないのだ。また、通路の右奥にあるNo.9のバイクを調べると「ぬいぐるみ」を入手できるぞ。



▲ゲートを調べても、ロックされていて開かない。まずは管理室（㉑）へ行こう。



◀イヴが持っていたぬいぐるみが、バイクの側に落ちている。必ず入手しておこう。

23 ロックシステムを2回調べる

管理室（㉑）でロックシステムを2回調べると、選択肢が発生する。ここで「スイッチを押す」を選ぶとロックが解除されるぞ。



▲スイッチを押せばOK。ほかには何もないので、すぐに部屋を出よう。

25 ゲートを開けてヘリポートへ!!

搬入倉庫（㉒）の奥にあるゲートを抜ければヘリポート（㉓）に着く。ゲートはロックされている状態だが、左奥にあるパネルを調べれば解除することができ、それと同時にヘリポートへと移動する。


▲パネルの位置はココ。調べるだけでゲートのロックが解除され、自動的にヘリポート（㉓）へ。

▼ゲートを抜けると、ムービーシーンが挿入されるぞ。



ボーンゴーレム

HP	425
BP	100
EXP	125

死体から生み出された人造人間。HPと攻撃力が高く、1～2体で出現する。Rスラッグなどの貫通属性の攻撃に弱い。

剣タイプ



腕に高振動ブレードを装備し、斬撃やダッシュからの突きを繰り出してくる。接近戦が得意な敵なので、遠く離れた場所から攻撃しよう。また、動きが鈍いため、背後からの攻撃も有効だ。

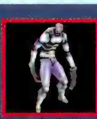
グレネードタイプ



このタイプは腕にハンドグレネードを装備し、弾を8発連続で発射してくる。その際は、必ずレーザーサイトで照準を合わせてくるので、うまく左右に軸をずらして回避しよう。


▲このダッシュ攻撃は強烈。背後へ回り込むように回避して反撃しよう。

ナイトゴーレム



HP	600
BP	1000
EXP	300

姿を消す能力を持ち、すべての攻撃に毒の効果を持つやっかいな敵。攻撃する直前に必ず姿を現すので、瞬時に見極めて攻撃を回避し、一気に反撃しよう。


▲背後から捕まれたら✚キー連打で脱出！　再び敵が姿を消す前に、できるだけダメージを与えよう。

※1：ピアース編とは、以下の手順を踏んだ場合を表しています。①シェルターB3でのグラトン戦後、合流したカイルと別れてフルムーンゲートからドライフィールドへ向かう。②ドライフィールドの給水塔で、ピアースを助ける。この手順を踏んでシェルターへ戻ってくると、ピアースもシェルターへやって来ます。ちなみに、給水塔でピアースを助けたあと、メインストリートにある氷販売機で「氷袋」を入手してピアースのところへ持っていくと、1回目に「コーラ」、2回目に「MP回復水 Lv. 2」、3回目に「封筒（オフダ）」をピアースからもらえます。

27 ヘリポートから再びシェルターへ

イベントが終了すると、ヘリポート(㉓)にあるテントへと場面が切り替わる。このあと、引き続きイヴを捜索することになるので、テントの外に出て再びシェルター内へ戻ろう。

▶テントの中に電話があるので、必ずセーブしておこう。



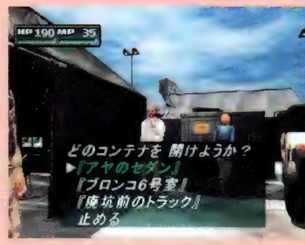


▲ココを調べるとゲートのロックが解除され、自動的に搬入倉庫(㉒)へ移動できる。

CHECK POINT

ヘリポートで準備を整えよう!

ヘリポート(㉓)にはセーブポイントやアイテムBOX、無限弾ケースが設置されており、ショップでは新商品の購入も可能。テント内では軍の補給物資(弾薬や回復アイテムなど)もいくつか入手できるので、ここでしっかり準備を整えよう。また、ここではシェルター内での行動により、登場人物などに変化が現れる。詳しくは、下を参照。



▲アイテムBOXの場所はココ。この中にはアヤのセダン、ブロンコ6号室、廃坑前のトラックに保管したアイテムが入っているぞ。



■ジョディが登場するパターン

B1ポッド(㉕)で「ピアースのメッセージ」を入手していれば、ヘリポートにジョディが現れる。この場合、ショップに2つの新商品が追加される。



「ピアースのメッセージ」を入手していなければ、ヘリポートにルパートが現れる。こちらの場合は、彼からマングースと44マエダSPがもらえるのだ。

■ルパートが登場するパターン

新入手武器・防具

マングース



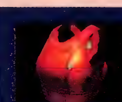
ルパート愛用のマグナム。装填可能弾数は6発と少ないものの、その威力の高さはハンドガンの中では間違いなく最強。ザコ戦からボス戦まで、さまざまな敵に対応できる。ボス戦では、44マエダSPを装填しよう。

ジャベリン



M4A1ライフル用の改造パーツ。バッテリーを消費して、射程の長いレーザーを放つことができる。非常に重量があるため多少扱いづらいが、弾薬が効かない敵にも有効な武器だ。ジョディが来た場合のみ購入可能。

アヤ・スペシャル



ジョディがアヤ用に作成した防具。HP追加が30、MP追加が50とPEを多用するプレイヤーにオススメだ。戦闘終了時のMP回復量が25%アップするのも魅力的なうえ、速射の装備効果もある。アタッチメントは7。

28 地下駐車場へ移動する前に……

地下駐車場(⑰)へは、1F駐車場(⑱)で車に乗って移動する。車を調べると選択肢が発生するので、「移動する」を選択しよう。なお、地下駐車場(⑰)へ入った時点でヘリポート(㉓)には戻れなくなる。もし、やり残したことがあるなら、ここで一旦引き返そう。



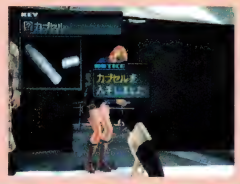
◀車に乗ると引き返すことはできない。準備はOK?

CHECK POINT

フリントにぬいぐるみの匂いを嗅がせると…

ドライフィールドでバーナーを倒していれば、ヘリポート(㉓)にフリントが現れる。彼の前で「ぬいぐるみ」を使うと、イヴの場所まで案内してくれるぞ。

▼ダグラスの使いでアヤにアイテムを持ってきたフリント。





▲フリントの前で「ぬいぐるみ」を使ってみよう。

29 突然、電話が!?

地下駐車場(⑰)に戻ると、突然電話のベルが鳴り始める。ここで電話を調べないと先へ進むことができないので、さっそく調べてみよう。

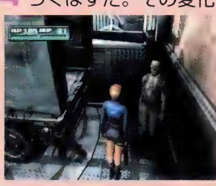


◀電話を調べたあと、念のためセーブもしておこう。

CHECK POINT

地下駐車場に兵士!?

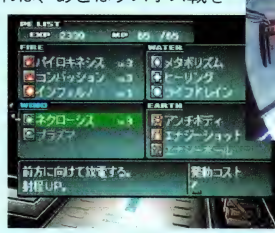
地下駐車場(⑰)を出たあとは、シェルター内を探索してイヴを捜すことになる。しかし、途中で地下駐車場に戻ってみると、ある変化が起きていることに気づくはずだ。その変化とは……。



◀ある程度探索してから駐車場へ戻ってみると、兵士が1人いる…。

あとはラストバトルを残すのみ!! 急いでイヴを救出せよ!

今回の攻略範囲から先は、シェルター内にいるイヴを捜し出すことが目的だ。イヴを見つけることができれば、あとはラスボス戦を残すのみ! 装備は万全の状態にしておこう。また、PEは各属性の2つのPEをレベル3まで上げると、3つ目のPEが復活可能になるぞ。





◀▲3つ目のPEは、どれも強力なので、ぜひ覚えておきたい。そのためにも、できるだけ多くの敵を倒して経験値を稼いでおこう。

ルークゴーレム

HP	482
BP	400
EXP	250

ボーンゴーレムのパワーアップ版。基本的な行動パターンは同じだが、防御力が高く、こちらの攻撃を盾で防ぐ。貫通属性に弱い。

剣タイプ

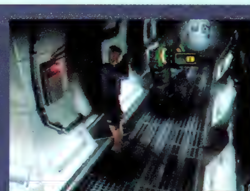


攻撃方法は、ほぼボーンゴーレムと同じで斬撃が中心となる。ただし、正面から攻撃すると盾で防がれる可能性があるので、常に背後に回り込むように心がけよう。

グレネードタイプ

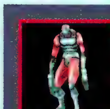


グレネードを4発ずつ、2回に分けて連射してくる。ちなみに、このグレネードは敵にもヒットする。威力も高いので、うまく利用して同士討ちさせれば戦闘を有利に展開できるぞ。



▲盾を構えている間は、攻撃するだけムダ。ひたすら逃げ回ろう。

ビショップゴーレム



HP	800
BP	2500
EXP	400

ナイトゴーレムのパワーアップ版。HPが非常に高いので、グレネードやマグナムといった攻撃力の高い武器で応戦しよう。回復アイテムもいくつか用意するといい。



▲かなり手強い敵ではあるが、取得できるBPと経験値の高さはかなり魅力的。全力で倒すべし!

パラサイト・イヴ2

CHASE THE EXPRESS

（チェイス・ザ・エクスプレス）

アクション映画のノリで楽しめるＡＶＧがついに登場。凶悪テロリストの野望を打ち砕け！

発売中 AVG ▶¥5,800（CD2枚組） ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームのオープニングを見たときの感動は、今も忘れられない。優れたムービーが収録されたゲームはＰＳに数あれど、迫力あるシーンやカット割り、そして〝イカすもの〞を感じさせられるムービーには、久々にお目にかかれた気がする。特に銃撃戦シーンで、視点が適度に揺れるさまは、実際にカメラマンがこの修羅場に遭遇し、その戦況をリアルタイムで収めたかのような迫力をかもし出している。このカッコよさは必見だぞ！（城イドム）

戦闘のポイントと序盤のストーリーを一挙に攻略!!

凶悪なテロリスト相手に、ただ１人決死の戦いを挑む『ＣＨＡＳＥ ＴＨＥ ＥＸＰＲＥＳＳ』。映画好きの開発スタッフが手掛けただけあって、ゲーム中にはハリウッドのアクション映画のノリを思わせる、イカした設定や展開が盛りだくさんに詰め込まれているぞ。このＡＶＧのそんなノリを、初心者も含むすべてのＤＰＳ読者に楽しんでもらうため、今回はゲームの基礎とストーリー序盤を攻略するぞ。



◀オープニングほか、ムービーも豊富。盛り上がるぞ！

ヒーローになりきろう!!

ゲーム中の視点には、主人公の動きや戦況がよりカッコよく見えるように、細心の注意が払われている。「スピード」や「暴走特急」の主役になった気分で、この演出を堪能しよう！



▲主人公を追う、工夫のこらされた視点に注目！

戦闘の基本！ 知ってトクするテロリスト対策徹底講座!!

まず最初に、ゲーム全般を通じて役立つ、戦闘の基本を解説していくぞ。なにも考えずに進み、ゲーム終盤で「救命キットが足りない！」なんて事態におちいらないよう、以下の要点をしっかりおさえておこう！

TECH 1 効率的な銃撃の勧め

同じハンドガンの弾１発でも、その当て方によって攻撃力は微妙に異なる。より近くから、まっすぐ敵の方を向いたときほど、ダメージは大きくなるのだ。この「ダメージの高低」は、照準に表示されるカーソルの色で判別できるぞ（高いと赤）。



▲距離が遠く、銃撃の威力が低いと、カーソルが黄色に。



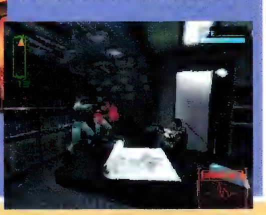
▲方向が不正確な場合も、威力は落ちる。三角印に注目。

TECH 2 ダメージを少なくする

ゲーム中には、敵といきなり遭遇して、至近距離の戦闘を強いられる場合や、互いに隠れる場所もなく、撃ち合いになってしまうこともある。こんなときも工夫次第で受けるダメージを軽減できるぞ。



◀接近戦の場合、装備を外して素手で戦ったほうが有利な場合も。



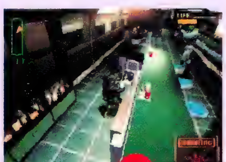
▶撃ち合いになったときはしゃがもう。これだけで被弾する確率は少なくなる。

TECH 3 一方的に狙える攻め方の代表例を解説！

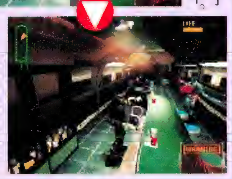
マイキャラのアクションや地形の作りなどをよく観察して、攻め方にひと工夫を加えれば、有利な戦い方をいろいろと編み出せるぞ。敵と交戦するときには、やみくもに真っ正面から突っ込むのではなく、下の連続写真のように利口に攻めてみよう。ほぼ一方的に攻撃できるぞ。

CASE1 立ち上がって銃撃

敵との間にカウンターなどの低めの障害物がある場合には、しゃがんでしまえば、相手からの攻撃は当たらない。敵の銃撃がやんだときを見計らって立ち上がり、銃撃を加えるようにすれば楽勝だ。



◀しゃがんで、相手の動きに神経を集中。



▶スキをみて立ち上がり、攻撃しよう。

CASE2 物陰から飛び出す

通路で見回りをしている敵を発見したら、下の連続写真の要領で攻撃を加えてみよう。そのまま倒してしまってもいいけど、「攻撃→壁際に避難→攻撃……」と繰り返す作戦も有効だぞ。



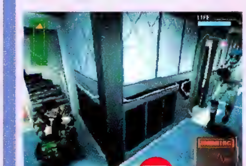
◀壁ぎわで敵が近づいてくるのを待つ。



▶L2ボタンで躍り出て攻撃！

CASE3 相手を待ちぶせる

たいていの敵は、こちらの姿を確認すると、銃を構えながら向かってくる。それを利用して、わざと敵が迫ってくるようにしむけてから、万全の構えで待ちぶせ、そのまま攻撃を加える手もあるぞ。



◀通路の曲がり角で待ちぶせして……。



▶こちらの射程内に入ったら、攻撃だ！

CHECK 便利なシステムを活用してみる

通信を使ってみる

次にすべきことを忘れてしまった場合には、ポーズメニューの「ＣＯＮＴＡＣＴ」を使うとヒントを聞けるぞ。

マップのここに注目

一度でも立ち入った車両は、マップに地形が表示される。このとき、まだ入っていない部屋は紫で表示されるぞ。



◀ポーズメニューの「ＭＡＰ」で、全車両のマップを呼び出せるのだ。

  ※今回の攻略は、Normalモードをもとに構成されています。

ストーリー攻略開始！　チャートとマップで序盤をフォロー

基本をおさえたところで、さっそく実際のゲーム攻略を進めていくことにしよう。ゲーム序盤の戦いを、攻略チャートを中心に徹底解説していくので、これにそってプレイしていけば、初心者の人でもバッチリ攻略を進められるはずだ。なお、マップにはゲーム攻略とは直接関係ない、メッセージの入手場所や救急キットの落ちている場所なども表示してあるので、ここまでの謎解きをひと通りクリアできている人でも、チェックしておく価値は十分にあるぞ。

攻略チャートの見方

攻略チャートでは、ゲームクリアに必須な行動を番号で解説している。ここに振られている番号は、マップ上の赤い丸つき数字に対応しているぞ。純粋な番号順ではなく、ときおり前の番号に戻ることもあるので、チャートをよく見て進めていこう。

POINTの見方

ここでは、攻略を進めるときに重要な情報や、ミスをともないやすい難所の対処法、知ってトクする仕掛けの解説などを紹介する。役立つ情報が満載なので、初心者から上級者まで、しっかり目を通して自分の攻略に役立ててみよう。

マップ上の記号の意味

- ?（赤） ▶ 攻略チャートの番号に対応し、各番号の行動をとる場所を示す。
- M ▶ 手紙や掲示板などのメッセージを閲覧できる場所を示す。
- ?（白） ▶「救」は救急キット、「ハ」はハンドガンのマガジンの隠し場所を示す。
- ?（黄） ▶「救」は救急キット、「ハ」はハンドガンのマガジンを持つ敵を示す。

まずは11号車と10号車をチャートとポイントで攻略!!



◀足を踏み外したらボタンを連打！ 急がないと落下して、1発死だぞ。

任務の手始めとして、ジャックは大使のゆくえを探ることになる。この救出任務は、このページにマップを載せている10号車と11号車を舞台に進められるぞ。序盤の課題はゲームの操作を覚えるための、いわばチュートリアルを兼ねたものが多いので、これらを通して基本もしっかり学んでおこう。

攻略チャート

1	11号車屋根	屋根のハッチを調べて、車内に進入。
2	10号車1F	リフトの「ユニット」を入手する。
3	11号車2F	「ユニット」をセットして、リフト（エレベータ）で1階に降りる。
4	11号車1F	キッチンの電気をつける。
5	11号車1F	「カードキー（G）」を入手する。
6	10号車2F	「カードキー（G）」を使い扉を開ける。
7	10号車2F	「メモ用紙」を入手し、チェックする。
8	10号車2F	上の⑦で得た情報をもとに、キーコードを解除する。
9	10号車2F	扉の中に進み、大使を救出する。



▲⑨の部屋に進むと、迫力のイベントシーンに突入！

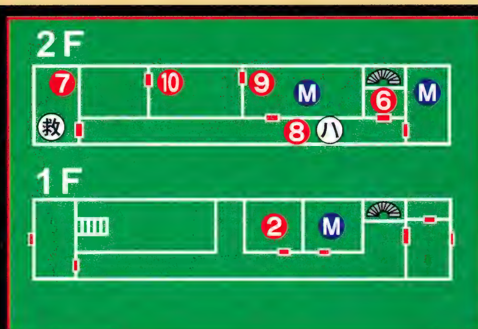


▲イベント中、テロリストの近くに光るものが……？

10	10号車2F	テロリストの死体から、「カードキー（B）」を入手する。
11	11号車1F	「カードキー（B）」を使い扉を開ける。

この続きは次のページのチャートで！

10号車

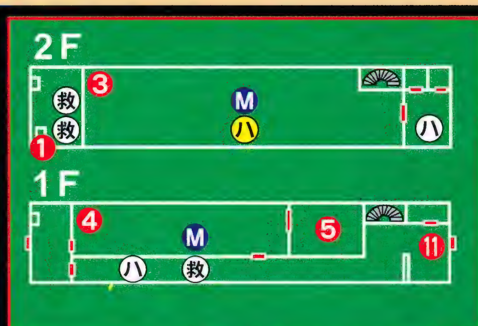


豪華な家具の並ぶＶＩＰ車両

さまざまな謎を解き、テロリストから大使を救出せよ！

この車両では、大使の救出劇というゲーム最初の山場を体験することになる。なお大使を救ける前に、居間（見張りの敵がいた部屋）を調べると、大使一家の写真を見つけられるぞ。この写真は、ゲームのバックストーリーを理解するキーポイントになっているのだ。

11号車



バーと厨房が納まった食堂車両

仕掛けに戦闘、ゲームの基本はこの車両でつかめ！

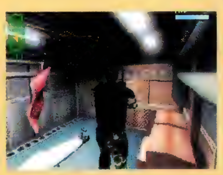
リフト（エレベータ）、電気スイッチ、冷凍室、カードキーでロックされた扉など、さまざまな仕掛けが用意されている。仕掛けそのものは簡単な作りのものばかりなので、作動方法さえ把握できれば楽勝だろう。2Fのバーで襲いかかってくる敵2名には要注意。

POINT1 冷凍室のアイテム

冷凍室では、室内のスイッチを切ることで冷却装置をストップさせられる。この仕掛けを無視しても「カードキー（G）」は拾えるので、操作する意味はないと思われがち。しかし、実はスイッチを切ってからしばらくすると、室内の氷が溶けて床からハンドガンのマガジンが現れるのだ。クリア必須ではないけど、弾薬稼ぎには十分役立つはずだぞ。



▲冷凍庫のスイッチは、入口のすぐ横にあるぞ。



◀スイッチを切ると、氷が溶けて、ハンドガンのマガジンが現れる。

POINT2 光る場所を見逃すな

床や机の上を注意深く観察していると、ときおりキラリと光る物体があるのに気づくはず。AVGをよく遊ぶ人なら、すぐにピンとくると思うけど、これはその場所に何かしらアイテムがあることを示しているのだ。なお、この〝輝き〟は、通常のゲーム画面だけでなく、イベント中に挿入されることもあるので、見逃さないよう注意するべし！



▲敵を倒したあとに〝輝き〟が出現することも。



◀机の上に〝輝き〟を発見。これぞアイテム存在の印なのだ。

続いてヘリ撃墜までをサポート

攻略チャート

前ページのチャートからの続き

12	12号車2F	扉を調べておく。
13	12号車2F	「起動ディスク」を入手する。
14	12号車2F	「起動ディスク」でパソコンを起動して、上の⑫で得た情報をもとに入力する。
12	12号車2F	扉の中に進み、クリスティナと接触する。
15	12号車2F	「カードキー（B）」を書き換える。
16	12号車1F	書き換えた「カードキー（B）」を使用して扉を開ける。
17	13号車2F	ディスプレイから情報を得る。
18	13号車2F	上の⑰と12号車で得た情報をもとにキーコードを解除する。
19	13号車2F	扉の中に進み、大使の妻子を救出。
-	14号車	敵を全滅させて、大使の娘から、金の小羊ペンダントを受け取る（14号車は破損車両のため、今回の攻略ではマップを掲載していません）。
20	10号車2F	扉の中に進み、大使の秘書のもとに駆けつける。
21	13号車2F	浴室のスイッチをつける。
22	13号車2F	バスタブの湯を抜いてから、「特殊キー」を入手する。
23	11号車2F	屋根の上に進み、9号車のミサイルに近づく。
24	9号車屋根	特殊キーを使用して、車内へ進む。
25	9号車1F	中に進み、ビリーと話す。
26	9号車1F	「ドライバー」を入手する。
27	9号車1F	「ドライバー」を使ってタイマーを作動させ、この部屋からすぐに脱出する。
28	8号車1F	フォークリフトを動かして、コンテナをどかせる。
29	8号車1F	続いてアクションボタンで木箱を調べ、押しのける。
30	8号車2F	ミサイル管制室で、制御装置のスイッチを切る
31	8号車2F	ミサイル管制室で、ブレーカーをONにする
32	8号車2F	ヘリ襲来。機銃を操作し、撃退のミニゲームをプレイ。

以下次号！

TO BE CONTINUED…

ジャックの行動に腹をたてたテロリストが報復としてミサイル攻撃を開始したり、一度は救けた大使がまた行方不明になってしまったりと、ストーリーは息もつかせない急展開をみせる。ゲームの舞台も7つの車両にまたがって繰り広げられるので、手ごたえもグーンとアップするぞ。



◀大使の妻子を救出。この2人は、無事に脱出ヘリまで誘導できるのだが、残る大使はいったいどこに……？



▶健闘も虚しく、ジャックの目前でミサイルは放たれてしまう。これ以上のミサイル攻撃を許すな！

POINT 3 12号車で弾薬を稼ごう



▶カードキー挿入口の前で、ポーズメニューへ。



▶ここで、わざと使用できないカードキーを使う。

12号車の、カードキーでロックを解除できる扉（13号車へ続く扉）には、ちょっとした秘密がある。このカードキー挿入口で、「カードキー（G）」か、書き換える前の「カードキー（B）」を使うと、警報が鳴り響いて敵（1名）が現れる。実は、この敵を返り討ちにすればハンドガンのマガジンを入手できるので、これを利用すればいくらでも弾薬稼ぎができるのだ。ただし、この方法はＲｏｏｋｉｅモードでのみ有効で、難易度Ｎｏｒｍａｌ以上で遊んでいる場合は利用できない。また、Ｒｏｏｋｉｅモードでも、一度正しいカードキーでこの扉を開けてしまうと、もう使えなくなってしまう。



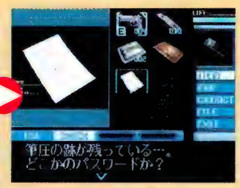
▲背後から敵が現れるので、すばやく応戦しよう。倒すと弾薬を落としていくぞ。

POINT 4 情報検索の手順をマスター

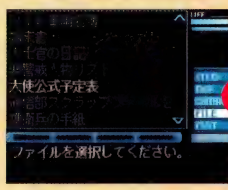
ゲーム中では、机に残された紙資料を中心に、さまざまなメッセージを入手することになる。ときどきメモ用紙など、紙そのものをアイテムとして入手できることがあるけど、これはポーズメニューでアイテムを選び、ＣＨＥＣＫを選択することで、詳しく調査できるぞ。また、一度調べた情報は自動的に手もとに残り、ポーズメニューのＦＩＬＥの中で何度でも見直せる。これらの操作はとても重要なので、必ず覚えておこう。



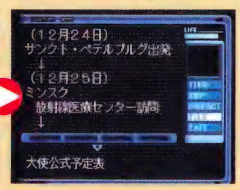
▶メモ用紙は、調べないと意味をなさない。ＣＨＥＣＫを選択だ。



◀この通り、メモ用紙に記載された情報を読み取れる。



▶すでにＦＩＬＥに収められている情報は、いつでも閲覧できる。



◀必要に応じて過去の資料をひもとき、情報を調べなおそう。

POINT 5 14号車で戦うときの注意点

14号車は、テロリストの襲撃時にミサイルの直撃をくらってしまったため、床部分とわずかな残骸しか残っていない（そのため、今回はマップの掲載も見送っている）。この14号車では、味方ヘリの救出作業をサポートするために、敵の小隊との銃撃戦を繰り広げることになる。ここでは1人の敵を倒しても次の敵が続々と現れるので、油断は禁物だ。地形を盾にしながら、慎重に攻めていこう。ハンドガンのマガジンを持っている敵も多いので、戦闘終了後には忘れずに回収しておくこと。ちなみに、足場のはしにいる敵を倒すと、その敵は車両から落ちてしまうが、アイテムはちゃんと回収できるのでご安心を。



◀14号車での銃撃戦は、事実上の屋外戦。車外への落下もアリなのだ。



▲地形の陰で相手の動きをよく観察しよう。スキをみて反撃だ。

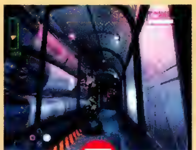


◀奥の炎に接触すると一発死だぞ！

CHASE THE EXPRESS チェイス・ザ・エクスプレス

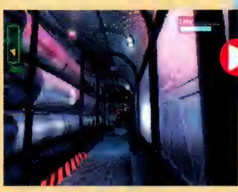
POINT 6 爆風に巻き込まれるな!

傷ついた兵士（ビリー・マグワイア）と会ったあと、ジャックはミサイル格納庫の信管を爆破する任務につくことになる。実はこれは死と隣合わせの危険な任務。ミスにそなえ、事前にビリーのいる部屋にあるセーブポイントで必ずセーブしておこう。ちなみに、ドライバーで信管のフタをはずし、タイマーを作動させたら、必ず10秒以内にこの部屋から出ること。そうしないと爆風に巻き込まれて、ゲームオーバーになってしまうぞ。成功した場合には、部屋から出たとたんに大爆発が起こる。なお、信管爆破を終えたあとも、油断は禁物。爆音を聞きつけた敵（2名）が襲ってくるので、モタモタしていると狭い通路内で狙い撃ちにされてしまうぞ。



◀この場所でドライバーを使う。





◀▲タイマーを作動させたら（上の写真）、すぐに部屋から脱出しよう（左の写真）。少しでも遅れると命とりだぞ。

POINT 7 分岐について

このゲームでは、プレイ内容に応じて特定の場所で分岐が発生する。分岐すると、ブルー・ハーベスト号の進行ルートや、最終的に助かる人数などもいろいろ変わってくるぞ（詳しくは次号以降で紹介の予定）。なお、今回攻略している範囲内でも2カ所の分岐があるけど、どちらを選んだ場合も（今回あつかっている範囲内での）違いは、路線の違い以外は特にない。その2つの分岐の詳しい内容は下の通りなので、この点にも注意しながらプレイしてみよう。

分岐1
ミサイル攻撃の阻止

9号車でミサイルの信管を爆破したあと、5分以内に8号車2Fのミサイル発射装置を切れるかどうかで、分岐する。時間の制限は、さほど厳しくないので落ち着いて行動しよう。



▲緊迫感をあおる演出にまどわされるな！

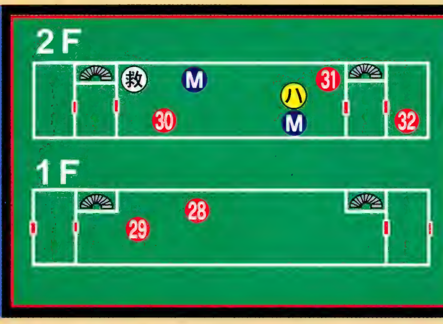
分岐2
敵ヘリの撃退

8号車2Fのヘリ撃退のミニゲームでヘリを5機以上撃墜できたかどうかで分岐する。5機に攻撃を集中させるのがノルマ達成のコツだ。難易度Normal以上だと結構難しいぞ。



▲当然、1機も撃墜できなければ分岐してしまう。

8号車

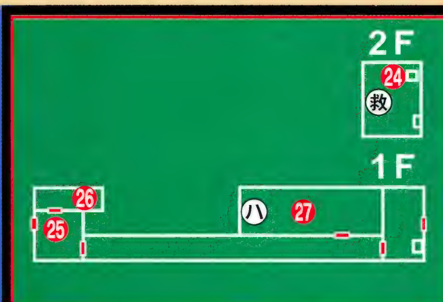


機銃室も完備された武装車両

ヘリ撃墜のミニゲーム、そして分岐も登場！　ジャックの運命は!?

1Fはコンテナがところ狭しと配置された倉庫、2Fは機銃室とそれをコントロールするコンピュータルームになっている。ジャックはこの車両で、敵ヘリを撃退するという状況に遭遇することになる。

9号車

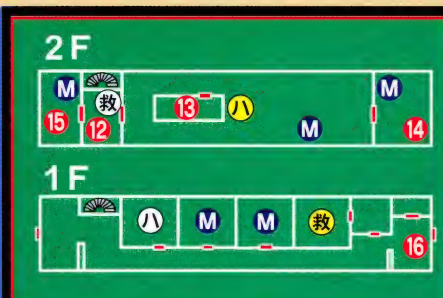


ミサイルが装備された武装車両

生存者発見やミサイル爆破など、緊迫感あふれる展開が続出！

ミサイル発射用の砲台が設置された、武装車両。ミサイル攻撃用の信管や、それらを制御するコンピュータルームなど、重火器から精密機械までさまざまな装備が積み込まれている。ビリーと出会うのもこの車両だ。

12号車

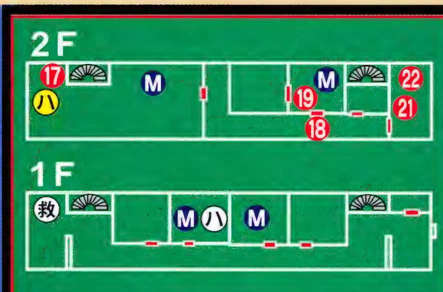


メインコンピュータ車両

電子の城を赤く染める激戦の連続！　そしてクリスティーナとの出会い

サーバルームや資料室をはじめ、列車全体のコンピュータ関係を統括する車両。そんな車両だけに、「起動ディスク」の入手ほか、コンピュータにまつわるイベントが数多く用意されている。

13号車

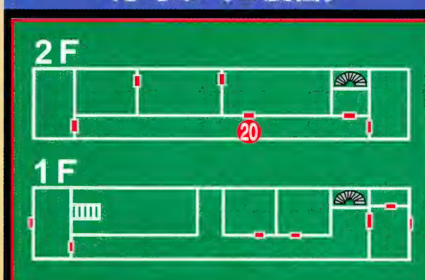


兵士＆上官休憩室車両

ついに大使の妻子を発見！　ストーリー序盤の山場が待っている!!

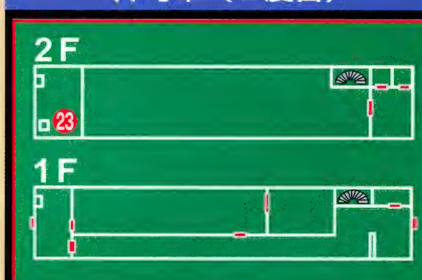
主に兵士たちの休憩場所として使われていた車両。ここでは、プライベートな内容の書かれた手紙やバスタブなど、兵士たちの寝起きしていた生活風景が感じられるシーンにいくつも触れることになる。

10号車（2度目）



一度は助けた大使がまた行方不明になったと聞き、再び2Fに駆けつけることになる。

11号車（2度目）



ミサイルの発射を阻止しようとするジャックは、11号車から列車の屋根へと登ることに。

バイオハザード ガンサバイバー

ガンコンプレイの上達法と、ストーリー序盤のサバイバルテクニックを徹底伝授するぞ!!

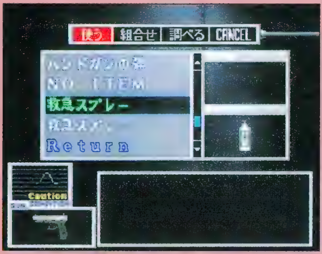
発売中 ガンSTG	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、ガンコン

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

後半では強いモンスターが集団で襲ってくるこのゲームを、「難しい!」と思った人も多いのでは? そんなキミに1つアドバイス。まず、第2分岐の図書館で「ハンドガンD」を入手しましょう。この銃は4種類あるハンドガンの中で最も破壊力があり(ゾンビ犬を2発で倒せることも)、敵を近寄らせずに安全に戦えます。ただ、装弾数が少なく、リロードが長いという短所もありますが……。でも使いこなせば、かなり頼りになりますよ。(H・O)

必須プレイテクニックとストーリー序盤を徹底攻略!!

主観視点になったことで、従来の『バイオ』とは違う恐怖が楽しめる『バイオハザード ガンサバイバー(以下、ガンサバ)』。今回はガンコンの上達テクを解説するとともに、ストーリー序盤を攻略していくぞ。ピックアップした4つのガンコンテクニックは、基本ではあるが忘れがちなものばかり。ここでしっかり確認しておこう。ちなみにこのゲーム、通常コントローラでのプレイも可能。画面内に照準が出て、それを✚キーで動かして撃っていくことになる。ガンコンプレイとは、違った感覚で楽しめるぞ。



◀難易度が「EASY」だと、救急スプレー2本が初期装備。さらに銃の弾数も2倍になり、敵の攻撃力も半分になる。クリアもラクだぞ。

マスターしたい4つのテクニック

『バイオ』シリーズでおなじみのテクニックもある。ぜひマスターしよう!!

POINT 1 ヒット&アウェイを心がけろ!!

「ガンサバ」は主観視点で戦闘が行われるので、撃つことに気を取られてしまい、つい移動するのを忘れがち。モンスターが接近してきたら、必ずバックやダッシュで間合いを広げよう。こうすれば敵に囲まれることも防げ、1体ずつジックリ倒すことができる。



▲ここまで迫られたらバック! 簡単に逃げられるぞ。

POINT 2 「クイックサーチ」をうまく使え!!

クイックサーチを使うと、モンスターがいる方向へ視点が移るので、素早い動きのモンスターも狙いやすくなる。また、敵の息づかいが聞こえるのに、どこにいるかわからない…といったときにも使える。つねにA・Bボタンに指をかけ、スタンバイしておこう。

サーチの優先順

敵モンスター ▶ アイテム ▶ ドアなど

POINT 3 こまめなリロードが生死を決める!!

戦闘では、常にステータス画面の「組合せ」で弾を補充していこう。ただし、"RELOADING"の画面表示中はステータス画面には切り替えられない。上の操作は、弾を撃ちつくす前に行うことが大切。ちなみに、リロード時間は武器の威力が上がるほど長くなるぞ。



▲このリロード中が一番危険。「組合せ」を使おう!!

POINT 4 ムリにすべての敵と戦うな!!

『ガンサバ』は従来のガンSTGのように、すべての敵を倒して進むには少々つらい。体力が減っても、『バイオ』シリーズのように移動スピードが落ちるわけではないので、危険な状態のときには逃げるのも1つの作戦だ。臨機応変に判断して行動しよう。



▲リッカーなどの強敵は、横をダッシュで抜けろ!

ストーリー攻略 "分岐"が攻略の分かれ目!? 序盤はこう進め!!

ここからは、スタート～刑務所に入るまでを攻略していく。大まかなストーリーの流れを右図にまとめたので、自分の進んでいるルートをチェックしながらプレイしよう。なお、右図のアルファベットは、各エリアの解説とマップに対応しているぞ(ストリートエリアはⒶとⒸをまとめて解説)。

ストーリーの流れ

スタート → Ⓐストリートエリア → 第1分岐 → B-1 教会 / B-2 レストラン / B-3 映画館 → Ⓒストリートエリア → 第2分岐 → D-1 病院 / D-2 図書館 / D-3 アミューズメントアーケード → Ⓔ南側下水道 → 刑務所 → さらに分岐が発生!!

攻略タイプ別 オススメルートはコレだ!!

ここではプレイスタイル別にオススメルートを紹介。これ以外に、自分なりのルートを作ってもおもしろいかも!?

じっくりルート(敵が多くイベントも多い)
A → B-1 → D-1 → E

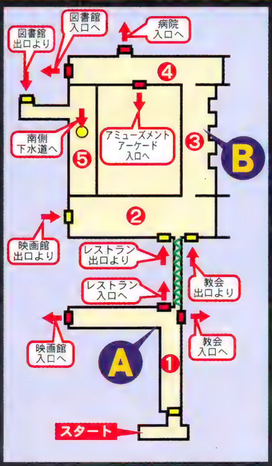
あっさりルート(敵が最も少ない)
A → B-2 → D-3 → E

STREET AREA —ストリートエリア— Ⓐ・Ⓒ

Ⓐ(第1分岐前) スタート地点は、マップの一番南になる。まずはドアを開け、❶の路地へ進もう。路地に倒れている人物に近づくとイベントが発生し、出現するゾンビを倒せば「さびたカギ」が手に入る。このカギは3つある扉のうち、どれか1つだけを開けられるぞ。扉の選択が、第1分岐になっているのだ!!

Ⓒ(第2分岐前) B－1～3のどれかをクリアすると、❷の通路に出る。すると1回目の公衆電話イベントが発生。イベント後は、❸の通路へ移動しよう。❸の通路では、ベンチの上に「壊れかけのカギ」があるので忘れずに入手。また、❹の通路へ続く階段の近くにはグリーンハーブがある。これも必ず入手しておこう。❹の通路に出ると2回目の公衆電話イベントが発生する。イベント後は「壊れかけのカギ」で、病院、図書館、アミューズメントアーケードの扉のうち、どれか1つを開けて先に進もう。ここが第2分岐ポイントになるぞ。

入手できる消費アイテム&武器
❸グリーンハーブ×1



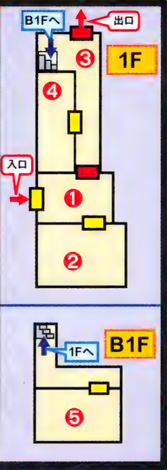
CHURCH —教会— B-1

スタートは❶の部屋。まずは❷の部屋に進み、机から「礼拝堂のカギ」を入手。さらに古時計を調べ、「ゼンマイのネジ」も入手しておく。その後、❶の部屋のカギを開けて❸の部屋に入り、そのまま❹の部屋へ進もう。ここには「教会のマネージャーの日記」があり、読めばファイリングできるぞ。またグリーンハーブも忘れずに入手しておこう。その後、❸の部屋の古時計に「ゼンマイのネジ」を使うと、隠し階段が出現。❺の部屋に行き「教会裏口のカギ」を入手し、❸の部屋の北側にある扉のカギを開けて、ストリートエリアの❷へ進もう。



◀❷の部屋の入って左手に古時計がある。「ゼンマイのネジ」が入手できるので、必ず調べること!!

入手できる消費アイテム&武器
❹グリーンハーブ×1

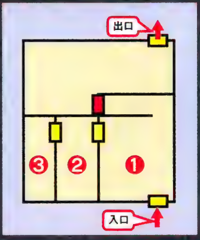


マップ内の記号の見方

黄色の扉記号	通行可能な扉など
赤色の扉記号	鍵などが掛かっていて通行できない扉など
黄色の丸	入ることができるマンホール
上へ・下へ	階段・ハシゴ
❶❷～	攻略に対応したエリア番号
緑の波線	通行不可能な場所

RESTAURANT —レストラン— B-2

①の部屋にある「レストラン支配人の日記」は、必ず読んでファイリングしておこう。その後②の部屋へ進み、グリーンハーブを入手。そして③の部屋へ入り「支配人のカギ」を入手しよう。入手したら①の部屋に戻り、北側にある扉のカギを開けて先に進む（ちなみに①の部屋のゾンビは、すべて倒しても、一度部屋から出て戻ると復活する）。そしてホールを抜け、ストリートエリアの②へ脱出しよう。

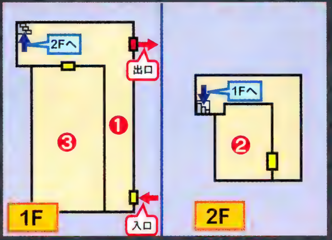


入手できる消費アイテム&武器

②グリーンハーブ×1

MOVIE THEATER —映画館— B-3

まず①の部屋でグリーンハーブを入手し、2Fの②の部屋へ。ここで「ラクーンシティ崩壊後レポート」と「35mmフィルム」を入手してから、フィルムを映写機にセットする。そして、1Fに戻って③の部屋で「映画館入口のカギ」を入手したら、①の部屋の、北側の扉のカギを開けて脱出。



入手できる消費アイテム&武器

①グリーンハーブ×1

HOSPITAL —病院— D-1

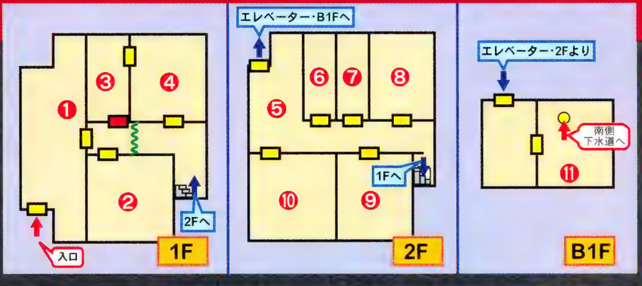
まずは①から②の部屋へと進み、ブルーハーブを入手する。そしてCTスキャナーを制御パネルで起動し、「薬剤室のカギ」を入手。このカギで③の部屋への扉を開けて中へ入る。③の部屋ではグリーンハーブが入手できるぞ。次に④の部屋へ移動して、「患者のカルテ」をファイリング。そして階段を昇り、⑤の通路へ移動しよう。⑥⑦⑧の各部屋にはレッドハーブ、グリーンハーブ、救急スプレーがあるので、必ず入手。その後、⑨の部屋でエレベーターの電源スイッチを操作しよう。また、ここではハンドガンBが手に入るぞ。そして、⑩の部屋で「マンホールオープナー」を入手。⑨⑩の部屋での行動をすべて済ませると、⑤にあるエレベーターの前でイベントが発生する。イベント後はエレベーターでB1Fへ移動。最後に⑪の部屋で「マンホールオープナー」を使い、南側下水道の①へ。



◀CTスキャナーの操作スイッチは、青いパネル。



▶エレベーターのスイッチは⑨の部屋にあるぞ。

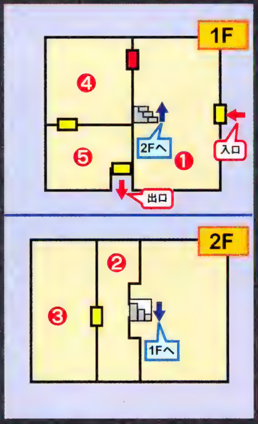


入手できる消費アイテム&武器

②ブルーハーブ×1	⑦グリーンハーブ×1
③グリーンハーブ×1	⑧救急スプレー×1
⑥レッドハーブ×1	⑨ハンドガンB

LIBRARY —図書館— D-2

①の部屋に入るとイベントが発生し、④の部屋に続く扉にカギがかかってしまう。まずは階段を昇って、②の通路へ進もう。ここではグリーンハーブが入手できるぞ。③の部屋に入るとイベントが起こり、入った扉にカギがかかってしまうが、ハンターを倒せば外に出られる。また、この部屋にはハンドガンDがあるので取るのを忘れずに。1Fに戻ると④の部屋へ続く扉が通れるようになっている。部屋には「アンブレラの極秘ファイル」があるので、必ず読んでファイリングしておくこと。さらに⑤の部屋へ進み「マンホールオープナー」を入手。そして、部屋の南側の扉からストリートエリアの⑤へ。⑤にあるマンホールから、南側下水道の②へ進めるぞ。

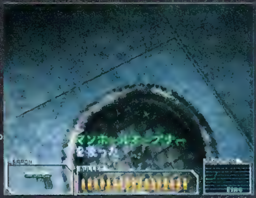


入手できる消費アイテム&武器

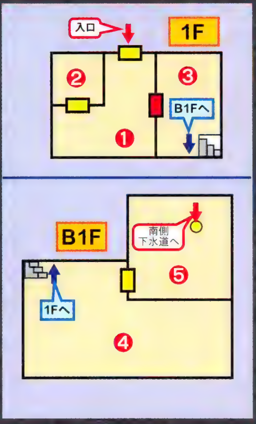
②グリーンハーブ×1
③ハンドガンD

AMUSEMENT ARCADE —アミューズメントアーケード— D-3

①から②の部屋へと入り、ここで「ゲームセンターのカギ」を入手する。そして、①の部屋にある東側の扉のカギを開け、③の部屋で「マンホールオープナー」を入手。次にB1Fへ移動し、④の部屋で救急スプレーを、⑤の部屋でハンドガンCを入手しよう。そして「マンホールオープナー」を使い、南側下水道の①へ移動。



▲マンホールのフタに乗れば、自動的にアイテムを使って先に進むぞ。

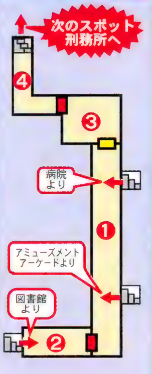


入手できる消費アイテム&武器

④救急スプレー×1
⑤ハンドガンC

SOUTH SEWER —南側下水道— E

病院、またはアミューズメントアーケードのルートでは①の通路に出るので、そのまま③の部屋へ進もう。図書館ルートだと②の部屋に出るが、室内は真っ暗。まずは正面の赤く光るスイッチを操作し、照明をつけよう。部屋の扉は①の通路につながっているので、他の2つのルート同様、③の部屋へ進めばいい（①と②の間の扉は、②の部屋からのみ開けられる）。③の部屋では、机にある「管理人アンディの日記」を読まないと先に進めないので要注意。また、ショットガンの弾も忘れずに入手すること。その後、④の通路に進めるようになり、奥のハシゴを昇ると刑務所入口前へ出るぞ。



入手できる消費アイテム&武器

③ショットガン弾

出現モンスター別攻略法

ここでは、今回の攻略範囲内に登場する8体のモンスターの攻略法を解説!!



ゾンビ

射撃は腹部へ撃ちまくるのが基本。移動速度は遅く、バックすれば簡単に攻撃をよけられるぞ。ただし集団で現れることが多いので、部屋の隅に追い込まれないように注意して戦おう。



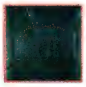
ゾンビ犬

物音を立てると襲い掛かってくるので、まず遠距離から先制攻撃しよう。するとダッシュして噛みついてくるが、移動は一直線。こちらに走り出したら、すぐに左右に移動すればよけられる。



リッカー

基本は遠距離からの攻撃。コイツも近づいてきてジャンプ攻撃をしてくるが、ジャンプ中を狙って撃ち落とすことも可能。ただし、接近戦になると勝ち目はない。間合いを取りつつ戦おう。



カラス

集団で登場し、空中を素早く移動しながら攻撃をしてくる。攻撃力と体力は低く、攻撃がヒットさえすれば、あっさり倒せるのだが、狙い撃つのはかなり難しい。出現したら逃げるのがベスト。



ハンター

コイツは鋭いツメで攻撃してくる。空振りさせるとスキができるので、バックでうまくかわしつつ攻撃しよう。また、突然目の前に現れるので、声で位置を把握しておくことも重要だ（※）。



大グモ

毒液を吐いて毒状態にしてくるので、毒液が当たらない遠距離で戦おう。他のモンスターと一緒に出現したら、優先的に倒すこと。また、天井に張りついて現れたら先制攻撃のチャンスだぞ。



謎の集団

動きは素早いが体力は低い。2、3発撃ち込めばあっさり倒せるので、無視せずに倒してしまおう。また、攻撃をしたあとによくバック転をするので、この動きを見切ってから反撃しよう。



タイラント

攻撃力、体力ともに最強レベル。こちらに歩いて近づいてくるときに攻撃し、攻撃したら離れ、また近づいてきたら攻撃……という戦法を繰り返そう。倒せばショットガンの弾が手に入るぞ。

※ヘッドホンを使用すれば、モンスターの声や息づかいなどがよく聞こえる。自分を中心に、どの方向にモンスターがいるかがわかるぞ。

ときめきメモリアル2

今回は隠れキャラを2人紹介。九段下舞佳とあわせ､じつに3人もの隠れキャラが存在するのだ!!

発売中 SLG ▶￥6,800(CD5枚組)、※限定版￥9,800 ▶コナミ ▶MC(3〜15ブロック)、AC(DS対応)、PS(15ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

隠れキャラで「やられた！」と思ったのが真帆。データ取りをしてたとき、美帆だけ映画やコンサートの好みが矛盾してて、「？？？」と思ってたからね。セリフもまるで別人だったし。そっか〜、そういうわけなのね。でも、真帆の存在に気づかないと、「この子、たまにキレるよね」とか思われないかなぁ？　事実、兄弟誌のG'sマガジンでやったキャラコンでは、美帆の順位がアレだったようです。ワリを食ってると思うぞ、絶対。（バオウ中里）

伝説の鐘を鳴らす隠された女の子を追う 隠れキャラ情報 その2



のさき　すみれ

Sumire Nosaki

サーカスに咲くすみれ一輪 野咲すみれ

どうしたら会えるの?



▲すみれの相棒のサル、デイジーのいたずらが出会いのきっかけを作ってくれるのだ。

ズバリ、ひと言でいうと、ある時期に運動コマンドを実行するのだ。この〝ある時期〞が問題なんだけど、それはすみれの正体に関係があるぞ。じつは彼女、2月15日〜3月15日に登場するデートスポット、サーカス団の娘なんだよね。これがわかれば〝ある時期〞はだいたい推理できるんじゃないかな。



▲おわびにすみれからサーカスのチケットをもらう。忘れずに見に行かないとね。

攻略のポイント

旅から旅のサーカス一座で暮らすだけに、すみれと会えるのはサーカスの開催時期のみ。彼女の活躍を見に行って、会う機会を作ろう。しかし、3年目はサーカスが来ないから、この方法では彼女と会えないぞ。ほかに方法はあるのかって？　答えはYES。1つだけ残されている。ほら、最初に2人はどうやって出会ったっけ？



◀サーカスの衣装に着替えたすみれと楽屋で対面することになる。一緒に来た女の子はダシに使うことになって悪いけど……。

『ときめき2』ファン必見 ひびきのネットはこんなにも盛り上がっているぞ!!

まだ気づいていない人へ

ひびきの市にあるという設定のプロバイダ〝ひびきのネット〞。すでに運営開始から2カ月がたち、全国のユーザーがひびきの高校HP内などで活動しているのだ。しかし、なかにはまだネットの存在を知らない人もいるみたい。そこで今回はひびきのネットへのアクセス方法と、ネット内の情報を紹介しよう。ただし、インターネットへの接続環境を持たない人は参加できないぞ。また、ネットで書き込みをするには、取扱説明書の裏にあるIP−CODEが必要だ。



アドレス入手は情報誌画面でセレクトボタン

◀これでひびきのウォッチャーのURLを入手！



パソコンのブラウザソフトに[http://www.hibikino.net]を入力 ひびきのネットに直接アクセスできるぞ



しらゆき まほ

新事実!! 白雪さんは双子!!

白雪 真帆

どうしたら会えるの?

すでに会っている、というのが正しいかもしれない。キミはおとなしい美帆とのデートで、彼女らしからぬキツイ反応に驚いた経験はないかな?じつはそれが真帆。彼女は美帆になりかわって、キミとのデートに現れていたのだ。性格が美帆と正反対なので、どうしてもボロが出てしまうというわけ。結局、美帆と知り会えば自動的に真帆とも知り会うことになるぞ。実際にデートでどちらと会うかはランダムだけど、基本的には美帆が登場しやすい。最後まで気づかずに真帆に告白された、というケースはかなり少ないはずだ。ちなみに美帆のイベント〝瞬間移動!?〟は、双子という事実をにおわす内容になっているぞ。





◀▲ときめき状態なら違いはわかるけど、その前はほとんど同一人物。ただ、好みは美帆と正反対なので、美帆に有効な対応が逆効果になることが多いのだ。

攻略のポイント

デートで真帆が現れるまでやり直し、という方法しかない。画面写真のように、ときめき状態になれば美帆と違う服装になるので、それ以前にいかに姉妹を見分けるかが勝負。見分け方のツボさえ押さえれば、根気でなんとかなる。



◀真帆を見分けるカギは胸。なにしろ見てのとおりナイスバディですから。

禁断の愛コラム

美帆と真帆はここで見分けろ!

ときめき状態となるまで、美帆と真帆は同じ服装だが、じつは2人の体型の差で見極めが可能なのだ。このコラム内の写真はすべて美帆。上の真帆の写真と見比べよう。ポイントは真帆のほうがグラマーということ。特に二の腕など円で囲んである部分に注目しよう。



▶2人の評価が普通、友好のように別々の場合は表情で、ショッピング街だけはセリフで判断できる。写真はもちろん美帆。



きらめき高校の制服に注目!



真帆の制服は私立きらめき高校のもの。ご存知、前作『ときめきメモリアル』の舞台だ。この学校にも伝説の樹という、ひびきの高校と似た言い伝えがあるぞ。そう、真帆の告白シーンは……。



●これぞファンの楽園

▲ひびきの高校へ〝入学〟すれば校内で活動可能!



●ここでしか会えない子も

▼オリジナルキャラの風紀委員が注意事項を通知。



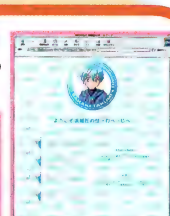
●コンテンツいろいろ

▲これは悩み相談室。ファンの開設ページもあり。



●メイ様のHPあり

▼このようにに登場人物のHPも存在するのだ。



●匠も開設してます

▲eメールアドレスを入手すればメール交換可!

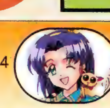
ときめきラブレター2

Last Chance !?

大好評の「ときめきラブレター」第2弾。パート1のときよりも手紙の内容が交際が進んだ内容になっているぞ。応募券(過去のものもOK。今号が最後)を2枚1組でハガキに貼り、自分の住所、氏名、年齢、手紙が欲しい女の子の名前と、その子へのひと言メッセージを書いて、下のあて先まで応募しよう。抽選で10人の女の子(隠れキャラは含みません)ごとに各10名、計100名に女の子からの手紙を送ります。しめ切りは2月10日(必着)です。

応募のあて先は… 〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃PlayStation「ときめきラブレター2」係

ときめきラブレター 応募券 DPS Vol.134



ときめきラブレター 応募券 DPS Vol.134



チョコボスタリオン

今回は具体的な配合計画を交えた実践攻略！
待望の薗部博之氏のインタビューも注目！

発売中 SLG	▶¥4,800 ▶スクウェア ▶MC（9ブロック）、PS（5ブロック）

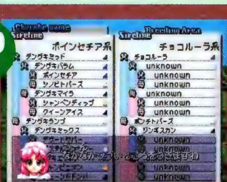
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

はぁ～、強いチョコボが作れないために初詣に行ったときに、「強いチョコボができますように！」と祈って来たのに全然、願いがかないません。それどころか、お腹をこわしたり、ヤケドをしたり、編集さんには「ライター失格！」と笑ってツッコまれて、ひたすら、ツイていません。そんな私でも、いいことは……。薗部さんのインタビューには『チョコスタ』で強いチョコボを作るカギがあるので必見！　　（気合いの足りないfool）

自分の思い通りのチョコボ血統を作ってみよう！

売り値90ギル以上のチョコボや、シロマに最高の能力コメント（Vol.132参照）をいわれるチョコボを作ろうとすると、途端に難易度が上がる『チョコボスタリオン』。そんな、チョコボの生産に行き詰まっている人たちに朗報。今回の攻略では、一番使えると評判の高いシブい配合の理論や自分のイメージに沿ったチョコボの作り方を教えるのだ！　さらにヒント盛りだくさんの薗部氏のインタビューもあるので、参考にしよう。

シブい配合とは？



シブい配合とは3代前に8羽いる先祖の発祥地（ブリーディングエリア）のうち、6つ異なるエリア（下の図のピンクのようにする）があれば成立。

▲シブい配合は、血統を全部埋めなくても成立できるのだ。

シブい配合の成立する血統構成

仔チョコボ（シブい配合）
- 父チョコボ
  - 祖父
    - バラム
    - ウインヒル
  - 祖母
    - コスタ・デル・ソル
    - ウインヒル
- 母チョコボ
  - 祖父
    - ミッドガル
    - ウインヒル
  - 祖母
    - ガルバディア
    - ウータイ

基礎編

POINT 1 自分のイメージしたチョコボを作ろう

最終目標は万能型（すべて青）の最強のチョコボだとしても、序盤から万能型を作り上げるのはほぼ不可能。だから、まずは自分の走らせたいチョコボをイメージして、ある程度チョコボのタイプを絞り込もう。イメージしたタイプに必要なパラメータを自分でピックアップして、重視する青色パラメータが多い源流チョコボをたくさん選び出すのだ。インブリードを避けた配合とシブい配合ができるような血統構成を考えて作ろう。



◀自分の配合計画にそってチョコボを作ろう。

POINT 2 血統を作るときに覚えておきたい配合理論

4つある配合理論の中で最も使えると思われるのがシブい配合。インブリードは虚弱体質が出やすくなったり隔世遺伝パラメータの優秀なチョコボがいないと使いにくい面があるし、ニックスはマイナス面はないが効果そのものが小さい。順番としては右のように、アウトブリードからシブい配合につないで、最後にインブリードで締めるというのがセオリーだ。

アウトブリード ▶ シブい配合 ▶ インブリード

発祥地早見表

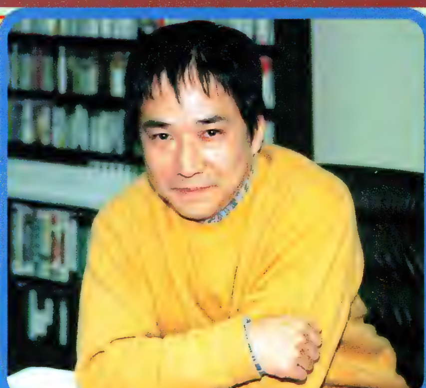
バラム	インシュリン	トラビア	カカオマス
バラム	ポインセチア	ガルバディア	サンカクテル
ウインヒル	エスプレッソプリン	ガルバディア	シャンピニオン
ウインヒル	クールミントレーズン	ガルバディア	ブラマンジェ
ウインヒル	ココアパウダー	コスタ・デル・ソル	シャンペンディップ
ウインヒル	コーヒービート	コスタ・デル・ソル	ネーブルサイダー
ウインヒル	サウザンアイランド	コスタ・デル・ソル	ミスターチョコナッツ
ウインヒル	チョコブレッド	コスモキャニオン	ジンギスカン
ウインヒル	チョコルーラ	コスモキャニオン	パウンドマーブル
ウインヒル	バレンタインギフト	コスモキャニオン	ビター
ウインヒル	パインタルト	コスモキャニオン	ベジタブル
ウインヒル	ミルメーク	ウータイ	チョコマカロン
エスタ	シャーベット	ウータイ	プラリネ
エスタ	ポリフェノール	ミッドガル	デザートサパー

★新系統の確立

新系統の確立とは自分のチョコボが源流チョコボの始祖チョコボとして、書き換えられるというもの。新系統確立の条件は、産駒に3羽以上の優秀な現役競走羽がいること。条件の例としては、GⅠ3勝羽＋戦績5戦3勝のチョコボが2羽いると、新系統確立イベントが12月4週に起こる。

最強チョコボ作成のキーワードをチェック!!

薗部博之氏インタビュー



プロフィール 『ダービースタリオン』や、『ベストプレープロ野球』など、数々の名作を生み出したデータゲームの第一人者。『チョコボスタリオン』では配合プログラムを中心に、ゲームデザインを手がける。

最終的には多重クロスに行き着くかもしれません

――このゲームをやり込んでいくと、ある程度の能力のチョコボまではできるのですが、どうしてもその先の本当に強いチョコボができないのですが。

薗部：血統表にいっぱい青のパラメータを集めることが基本的には重要なことです。それをどうしたら集められるかということですよね。

――ええ、それをぜひ、お伺いしたいです。

薗部：基本的には、父親の能力を超えないと青くならないんですよね。父親が強いとなかなか超えるのは難しいわけですよ。逆に、親が弱ければ、その子どもに青色がつきやすくなるわけです。ゲーム的にはジレンマなんですけど、少しずつ能力を強くしていく必要があります。自分自身の競走能力は、直接子ども以外には影響しませんから。孫の代までいくと、競走能力自体の遺伝はないんです。だから、全体の最終的なところを構築するまでの間は、あえて逆に競走能力は問わないということです。

――それでは、生まれたチョコボが50ギルとか60ギルみたいに安いときでも、パラメータが青ければ繁殖に使っていったほうがいいわけですね。

薗部：そのチョコボ自身のパラメータが青いということよりも、血統表の中に青いパラメータをたくさん持っているチョコボをあえて残しておくとかね。それは、この先、何代か有効になるわけですから、残す価値はあります。

――シブい配合ってありますよね。あれは、どういった効果があるのですか？

薗部：けっこう、重要ですね。いろんなところのパラメータに関係しますけど、かなり有効です。

――すべての能力に関して？

実践編

ここでは各種配合理論を使って、1から自分のイメージに合ったチョコボを作っていく過程を紹介していく。STEP 2の配合計画表を見れば、シブい配合やインブリードの組み込み方がわかるはずだ。ただし、自分で実際に作るときは能力のバラツキが起こるのを防ぐために、同配合の兄弟や姉妹をできるだけ作って、なるべく優秀な隔世遺伝パラメータを持つチョコボ（繁殖入りしてからわかる）を厳選して、血を重ねていこう。

STEP 1 短距離の逃げチョコボを作ってみよう！

最も簡単な例として短距離の逃げチョコボを作ってみよう。必要なパラメータは主に瞬発力と自在性の2つがある。他にも先行力と加速力も少しだけ加えたい。長距離パラメータが赤色のチョコボが血統の中にいると自然にスタミナがなくなり、短距離が得意になるのだ。



◀逃げ切る能力を持ったチョコボができれば成功。

逃げチョコボに必要なパラメータ

瞬発力
ゴール前の追い上げのスピードが高いことを示す

自在性
スタート時、立ち上がりのスピードののりやすさを示す

STEP 2 どうやって血統図を作り上げるのか

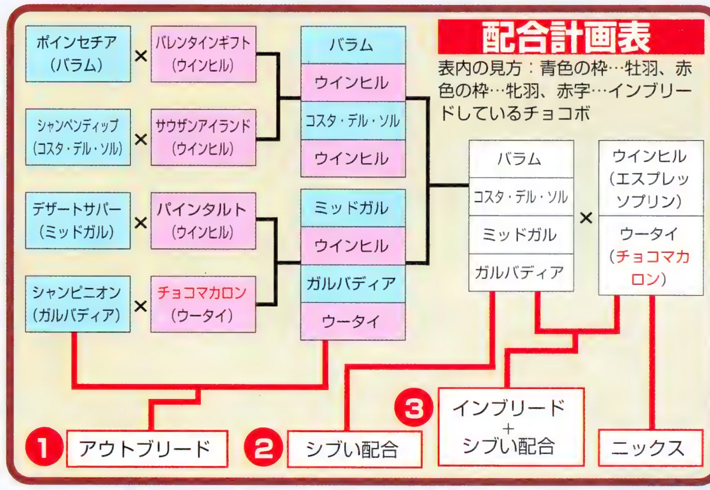
逃げチョコボを作るときに必要なパラメータは瞬発力と自在性。それに先行力、加速力も少し加えて、父チョコボと母チョコボの4つの組み合わせを選び出そう。ポイントは右の❶のアウトブリード配合の時点で❷と❸のシブい配合のための発祥地をチェックしておくこと。発祥地が多いウインヒルは、牝系に持ってきて使えば、❸の配合のときに消えて、次もシブい配合が作りやすいぞ。また、インブリードはパラメータに赤色がなく青色が多いチョコボを選んで積極的に使っていこう。



▶次世代につなげやすいように血統表を埋めていくのだ。



◀シブい配合とインブリードの両方をかけるのがベスト。



STEP 3 能力チェックをしよう

上の配合計画にそってできたチョコボが右の表。瞬発力が4羽、自在がすべてのチョコボに出たので、まずは計画通りにいったと考えてもいいだろう。このレベルでゲーム内のGⅠはまず問題なく勝てるが、さらに100を超えていくためには、シブい配合を何代か重ねて全体的な能力の底上げをしていく必要がありそうだ。今回の記事を参考に長期的な配合プランを立ててみよう。





◀▲上のチョコボは値段が80ギルだが、瞬発力は最高のコメントをいわれている。左のチョコボは最高のコメントはいわれなかったが90ギルと平均の能力は上より高いのだ。

プライス	名前	成績	青パラメータ
97ギル	デンゲキボタン（♀）	Cオークス（GI）、GI7勝21戦12勝、賞金107100ギル	先、瞬、持底、自、加
94ギル	デンゲキトト（♀）	オーディーン賞秋（GI）、19戦17勝、GI9連勝	先、瞬、持底、自、加
93ギル	デンゲキアッパー（♂）	オメガ賞（GI）、GI3勝、16戦8勝、賞金60200ギル	先、自
90ギル	デンゲキランナー（♀）	タイタンS（GI）連覇、24戦14勝、賞金75900ギル	瞬、自
80ギル	デンゲキスクイズ（♂）	イフリート記念（GI）、14戦7勝、賞金29650ギル	瞬、自、気

薗部：すべてではないのですが、大部分に関して。だから、ダビスタの"面白"よりは重要ですね。」

――積極的に狙ったほうがいいのですか？

薗部：ええ、それは積極的にやっていったほうがいいですよ。最後にやればいいやと考えるかもしれませんが、途中で能力を上げていかないといけないと考えていくならば、それも有効です。

――配合理論は、どう使っていったらいいのですか。

薗部：どこを目標にするかですよね。最終的に5代先に強いのを作るというときは、計算して作っていく必要があるでしょうし、とりあえず、今強いのを作りたいというのとは、全然違いますよね。いわゆるクロスの効果とかは、最後でどう完成させるかですね。結局、多重クロスになると思うんですけど、最終的に行き着くところはね。



▲レースはチョコボの調子を激変させるので、叩きレースは積極的に使おう。

――話は変わりますが、羽の色などでレアな金色のチョコボもいるらしいのですが。それはランダムでなるのですか？

薗部：いえ、ランダムではないですよ。ちゃんと遺伝しています。金の遺伝子を持っていないとだめです。毛色は、2種類の遺伝子というかね、優性と劣性の遺伝子を持っています。基本的に金色は劣性なので表に出ることはないですが。ただ、少ない確率で、その劣性のほうが表に出る場合があって、そのときに金の遺伝子を持っていれば、金色になるということです。

――初期種牡羽で持っているチョコボがいますか。

薗部：そうですね。野生チョコボで一頭だけ持っているのがいます。

――その名前は？

薗部：それは、探していただければ（笑）。だいたい、想像つくと思いますけど。



◀新羽戦はレベルが高いので、勝てたら将来GIをとる可能性がある。

――名前からわかるということですか？

薗部：名前というか、レアだということでわかるでしょう。おいしそうな名前が付いていますよ（笑）

――ありがとうございました。今度ぜひ薗部さんの作ったチョコボを誌面で発表させてください。

（文中敬称略）

STREET FIGHTER EX2 PLUS

エクセルやスーパーキャンセルにより生み出される、熱い駆け引きと勝利のコツをまとめて紹介するぞ！

発売中 FTG	▶¥5,800 ▶カプコン／アリカ ▶MC（1ブロック）、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の記事を書くにあたり、新鮮な悩みに直面しました。なかば無意識で行っている行動を、頭で考えて文章にするという作業のなんと難しいことか。しかしこうしてみると、対戦ってホントたくさんの読み合いが行われているもんなんですねぇ。ちょっとした「しゃがむ」という動作でさえ、フェイントかコマンド入力かを見切らなければならなかったり…。もう10年近くもこんなことやってきたんだなぁ、とかしみじみしてしまいました。（うま）

対戦における駆け引きのコツと隠し要素を大公開!!

熱い対戦を楽しめる『EX2 PLUS』。しかし、対戦でなかなか勝てないという人もいるだろう。そこで今回は、対戦における駆け引きを制するコツを、隠し要素とあわせて紹介していくぞ。



◀COM戦にはない、「人間ならではの行動」こそが対戦の醍醐味だ。

SECRET! 全隠しキャラ出現条件一挙公開！

アーケード版でも猛威を振るっていた隠しキャラが、PS版にも登場することはこれまでに紹介した通り。今回は出現条件のおさらいと、ハヤテの基本戦法&コマンド表を公開するぞ。ぜひ、全キャラを出現させておこう。



◀隠しキャラはどれも強力なヤツばかりだぞ。

ガルダ	TRIALモードのEXPERT問題で、最初からいる20キャラすべてのEランクをクリアする。もしくは、アーケードモードを10回クリアすることでも、使用可能になる
シャドウガイスト	ガルダを含む21キャラのEXPERT問題を、Cランクまですべてクリアする。もしくは、アーケードモードを15回クリアすることでも、使用可能になる
カイリ	ガルダとシャドウガイストを含む22キャラのEXPERT問題を、Bランクまですべてクリアする。もしくは、アーケードモードを15回クリアしている状態でベガⅡを倒すことでも、使用可能になる
ハヤテ	ガルダとシャドウガイストとカイリを含む23キャラのEXPERT問題を、すべてクリアすることで使用可能になる

ポイント攻略 ハヤテはこう使え!!

「朧月」をからめた攻めが基本。「朧月」は弱で出すと反撃を受けにくいが、相手との間合いが離れてしまい攻めを継続しづらくなる。ゲージがあるなら中か強で出して、そこからのスパキャンやキャンセルブレイクで攻めよう。



◀「威力重視」の連続技は、入力のタイミングがかなりシビア。

技名	コマンド
神楽崩山	(空中で)↓+中Por強P(空中投げ)
燕落紫昇	→+強P
鎌鼬	↓↘→+P
朧月	↓↘→+K(追加入力→+K)
飛旋斬	→↓↘+P
白刃転刃	←↓↙+P(当て身技)
烈震鎌鼬	↓↘→↓↘→+P
雷斬翔	↓↘→↓↘→+K
旋陽炎・極	(空中で)↓↙←↓↙←+P
大蛇封刃	↓↙←↓↙←+PPP(当て身技)

●代表的な連続技●

【実用性重視】
下中K→朧月→追加入力

【威力重視】
J強K→強P→下中K
→強朧月(追加入力せず)
→烈震鎌鼬→雷斬翔

【用語解説】【J】ジャンプ 【P】パンチ 【K】キック 【下】しゃがみ状態 【スパコン】スーパーコンボ 【スパキャン】スーパーキャンセル 【当て身技】その技のモーション中に相手が攻撃してくると、反撃を繰り出す技 ※コマンドはすべて右向き時のものです

SECRET! 隠しボーナスゲーム出現条件

EXCEL BREAK / SATELLITE FALL

条件 EXPERT問題で、最初から使える20キャラをDランクまですべてクリアする

上の条件をクリアすると、アーケードモードに挿入される2つのボーナスゲームを、いつでも遊べるようになる。同一の条件で2つとも使用可能になるぞ。アーケードモードに備え、これで練習を積んでおこう。



◀エクセルからスパコンにつなげてもエクセル扱いになるぞ。



▶落下してくる隕石に注意して、人工衛星を破壊しよう。

VS. VEGAⅡ

条件 アーケードモードでベガⅡを倒す

アーケードモードでベガⅡを倒せば、プレイ可能になる。しかし、ベガⅡは的確にエクセルやガードブレイク、メテオコンボなどを使ってくるので、倒すのは困難だ。ただ、下弱Pを空振りすると、つられてスパコンを出してくることが多い。スパコンをガードして、そのスキを攻めろ！

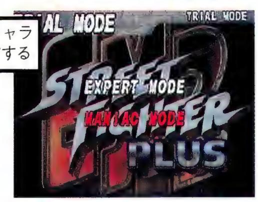


◀ガードブレイクからの的確なスパコンなど、COMらしからぬ厳しい攻めも。

SECRET! TRIALにも追加要素!!

条件 TRIALのEXPERT問題で、全キャラ(24体)をAランクまですべてクリアする

上記の条件を満たすと、TRIALモードに、さらにMANIACというモードが追加される。ただでさえ難しい問題ばかりのEXPERTを、さらに上回る難しい問題が待ち受けているぞ。キミはクリアできるか!?



▲MANIACをクリアして、コンボマスターを目指せ！

「SAMPLE」でお勉強

全24キャラ分のEXPERT問題を36分以内にクリアすると、項目に「SAMPLE」が追加される。このモードでは、MANIACの解き方を閲覧できるぞ。参考にして、全問制覇を目指そう！

▼SAMPLEから技術を盗んで、MANIACに挑め！



小足からはじまるドラマ

ここでは、上で紹介しきれなかった「流れのコントロール」を検証してみたいと思う。例えば、相手からダウンを奪った際、起き上がりに小足をガードさせて投げたとする。さらにこれを2回ほど繰り返すと、対戦相手には「小足から投げにくる」という意識が生まれる。そこで3回目は、小足のあとに投げず、続けて小足を出してみよう。相手が投げ返そうとしていたら、2発目の小足が当たる（右ページへ）

駆け引きとは？選択肢とは？対戦の駆け引きをフローチャート攻略!!

２Ｐ対戦では、ただやみくもに技を繰り出しても勝つことはできない。そこで今回は、全キャラ共通の、人間相手で初めて効果を発揮する選択攻撃について紹介していくぞ。

小足① すべてはここから始まる！

相手の起き上がりに小足を重ねていくと、相手は無敵時間のある必殺技で反撃したくなるもの。反撃の比率が上がってきたら、これをかわして連続技を入れていこう。このような「相手を選択肢で混乱させる攻撃」の起点となるのが、小足なのだ。



◀接近しすぎると投げられるので、間合いを調整して出そう。

小足② 2発目の小足で様子見

小足を１発出したら、もう一度小足を出してみるのも有効な戦法の１つ。こうすることで、１発目の小足がガードされたか否かの確認が取りやすくなるのだ。また、１発目の小足のあとに、投げが来るかもう一度小足が来るかという選択を、相手に迫ることができるぞ。



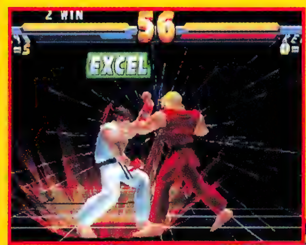
◀技と技の間に、ちょっと歩いて混乱を誘うのも手。



▶ヒットしたときに備え、小足からの連続技も研究しよう。

投げ ガードしがちな相手に！

投げは、ガードしている相手にダメージを与えられる数少ない手段の１つ。ガードを固めて攻めてこない相手には、投げで対抗していこう。この際に、小足１発から狙うか２発から狙うか、といった具合に選択の幅を持たせるのも有効。相手にしてみれば、どこで返していいか非常に混乱するというわけだ。



◀さらに、エクセルも選択肢に加えてみる。技による反撃と投げ返しを無効化できる、有効な手段だ。



▶投げる前に一瞬しゃがむことで、「必殺技が来る」と思わせることも可能。萎縮したら投げてしまおう。

必殺技 反撃を誘え！

小足からの投げを見せると、相手は反撃を試みるようになる。こうなると今度は、相手が投げを警戒して手を出してきたところを無敵技で迎撃……という手段が生きてくる。小足のあとは投げか、必殺技か？　相手が迷って、手を出せなくなれば勝負は決したも同然だ。



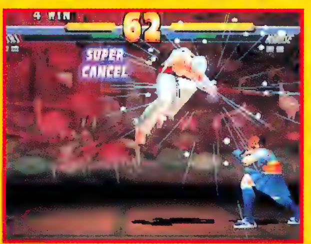
◀必殺技を見せて、瞬間の判断を相手に迫ろう。



▶ヒットした場合は、スパキャンでの追撃を忘れずに。

スーパーコンボ 相手をワナにかけろ！

必殺技をガードしたら、相手は反撃したくなるもの。相手がスキを狙って手を出してくるようなら、必殺技をガードさせたあとにスパキャンを繰り出そう。反撃してきた相手を、逆に攻撃できるぞ。



◀空中で出せるスパコンを持っているキャラは、地上でスパキャンするか空中でするかの選択を迫ることも可能だ。

キャンセルブレイク ガードを崩せ！

必殺技からのスパコンを何度も狙っていくと、そのうち相手はガードを固めがちになる。そこで、相手がガードに徹するようになったら、必殺技からキャンセルブレイクを出して、相手のガードを崩してしまおう。

➡システム解説➡

小足から始まる 対戦攻略チャート

- START! 小足①
  - → 小足②
  - → 投げ
- 小足② → 投げ／必殺技
- 必殺技 → スーパーコンボ／キャンセルブレイク
- スーパーコンボ → 各種連続技
- キャンセルブレイク → 投げ・各種連続技など
- 投げ／各種連続技／投げ・各種連続技など → 起き攻め。チャートの先頭に戻る

スパコンが当たったら、ゲージの許す限りスパキャンからの連続技を入れよう。キャンセルブレイクが当たったら、投げや連続技を決めるチャンスだ。

対戦時の流れをチャートにまとめてみた。しかし、ここで紹介するのはほんの一例にすぎない。相手が人間である以上、いつも同じ手が通用するとは限らないのだ。相手にあわせて新たな分岐を加えるなど、キミだけの流れを作ってみよう！

キャンセルブレイクの賢い使い方

必殺技やスパコンを中断してガードブレイクを出せるシステム、それがキャンセルブレイクだ。ガードしがちな相手には、特に有効な手段となる。ただ、直前の必殺技などがヒットしているときに続けてキャンセルブレイクを当てると、相手はよろめかずにダウンしてしまう。追撃ができなくなるので、使うなら相手のガードを確認してから出すようにしよう。



◀ガード中にガードブレイクがヒットすると、相手は一定時間行動不能になる。

利点

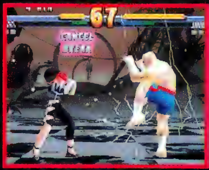
意表を突いて出すことができるので、ヒットする確率が高い。キャンセルブレイクを見せておけば、スパキャンもさらに生きてくるぞ（左のカコミ参照）。



▲相手のジャンプ中に当てた場合も、追撃が可能だぞ。

弱点

キャンセルブレイク発動時には、わりと派手めのエフェクトが出る。落ち着いている相手にはエクセルなどで容易にかわされてしまうので、多用は禁物だ。



▲ガードブレイクは発生が遅いので、意表をついて出そう。

STREET FIGHTER EX2 PLUS

小足からはじまるドラマ

（左ページより）というわけだ。このように、複数の選択肢で相手を混乱させ、対戦の流れをコントロールしていくのが最終的な目的となる。しかしこのようなスタイルは、一般的に厳しいといわれ嫌われる傾向にある。確かに、対戦をコミュニケーションの１つと考えるなら、歩みよりはなによりも重要なのだ。コミュニケーションか？　コロシ合いか？　それは、対戦が抱えた永遠のテーマなのかもしれない。

電車でGO！ 名古屋鉄道編

今回はシリーズ初登場の路面電車「美濃町線」の攻略と、ほかの路線の特徴を詳しく解説!!

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶タイトー
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3~6ブロック)、「電車でGO!」コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついに私鉄の『電GO！』が登場。鉄ちゃん（鉄道マニアのこと）も満足のデキではないでしょうか？ なんでも名鉄は鉄ちゃんの間でも、とても人気があるらしいですね。この調子でいろいろな私鉄がゲーム化されると、ファンは嬉しいのでは？ 駅弁みたいに、その鉄道の売店でしか買えない『電GO！』なんてのもおもしろいかも。全部コレクションする人がいたりして(笑)。個人的には、よく利用する○武鉄道が出てほしいなぁ……。（H・O）

『名鉄』の基本と初登場の路面電車を大攻略!!

今回は、路面電車の美濃町線を徹底攻略。この路線は通常の鉄道信号に加え、交通信号も出てくるのでややこしいが、今回の攻略を読めば完走できるはずだぞ。名古屋本線と犬山線に関しては、停車までの距離を速度別に表にまとめてみた。ぜひプレイの参考にしてほしい。ただし、ブレーキのタイミングには個人差があるので、数値は大体の目安と考えよう。さらに『電GO！』の基本も、名古屋本線の初級を使ってレクチャーする。初心者は必読だぞ！



▲今回の攻略を参考にすれば、星もこんなにいただき！！

CHECK 知ってトクする"名鉄学"

1 「デカデジ」がオススメ!!

難易度が高いと速度判定がキビしくなる。「ハード」以上でクリアを狙うなら、速度メーターをデカデジにするのがオススメ。正確な速度がわかり、ミスが減るぞ。

2 クリア路線の★の秘密

路線をクリアすると★がもらえるが、金星はベリーハードでないともらえない。デカデジの使用は、必須となるぞ。



◀こうなればもうプロだ！

この2路線の特徴も知っておこう!!

ここでは美濃町線以外の2路線を解説。停車までの距離をまとめた表も要チェックだぞ。

駅と駅の間が短い路線。機敏な運転を!!



名古屋本線 NAGOYA LINE

名古屋本線は、駅と駅の距離が短いうえに、ダイヤに余裕がないのが特徴。したがって、制限速度を維持しつつ、停車できるギリギリのタイミングで、ブレーキをかけていく……というプレイが必要になってくるぞ。ただ、各車両ともに、加速とブレーキの性能がいいので、多少のミスなら取り戻せる。下の表を参考に、ブレーキのタイミングを覚えよう。

速度別・停車までの距離
【レベル8ブレーキをかけた場合（※1）】

速度＼車両	3700系	1000/2000系	6000系
120km/h	—	260m	—
100km/h	320m	240m	310m
80km/h	120m	155m	220m
60km/h	95m	85m	135m
40km/h	50m	45m	65m
20km/h	17m	13m	20m

勾配が多い高速路線だ!!



犬山線 INUYAMA LINE

名古屋本線と違い、こちらは駅と駅の距離が長め。そのため、車両の最高速度近くまでスピードを出して走行することが多くなるぞ。理想は、各車両の最高速度から10～15km/hを引いた速度だ（これは『電GO！』の基本）。また、この路線は、犬山橋を渡るときに道路を走行することになる。近辺では、速度を出し過ぎないように気をつけよう。

速度別・停車までの距離
【レベル8ブレーキをかけた場合（※1）】

速度＼車両	7000系	100系	1000系
120km/h	—	—	380m
100km/h	325m	330m	285m
80km/h	195m	180m	170m
60km/h	120m	110m	100m
40km/h	60m	60m	55m
20km/h	18m	19m	16m

発車、停車、定通のポイントを名古屋本線・初級でわかりやすく解説!!

ここでは名古屋本線・初級の序盤を例に挙げ、『電GO！』の基本を伝授しよう。まずは基本を覚えて、この路線での完走にチャレンジだ!!



名古屋本線 3700系 急行

難易度

新名古屋 発 10:40:00
須ケ口 着 10:46:52

DATA

■発生イベントチャート（途中まで）

新名古屋（しんなごや） 発車 10:40:00
- 1368m：制限【60km/h】
- 1367m：警笛【隠し】
- 1067m：制限【70km/h】
- 962m：制限【解除】
- 750m：警笛【隠し】

栄生（さこう） 停車 10:41:44
- 380m：制限【60km/h】

東枇杷島（ひがしびわじま） 定通 10:43:05

発車のポイントは？

1 知らせ灯のベル音に耳を集中させよう!!

今作では、知らせ灯点灯の直後に2回鳴る「チン、チン」というベル音が、鳴り終わらないと発車できない。発車のタイミングは、耳でつかもう！



◀失敗すると減点されてしまう。鳴り終わってから、素早く発車するように！

2 発車時の隠し警笛ボーナスは必ず取っていこう!!

発車時の警笛ボーナスは、今作でも健在。発車時には必ず警笛を鳴らして、取り逃しをなくそう。なおこのボーナスは、名古屋本線以外にも存在するぞ。

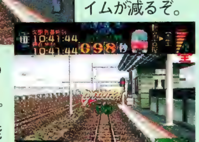
停車のポイントは？

速度にあったブレーキレベルを使いこなそう!!

停車はブレーキレベルの使い分けが重要。この区間の場合だと（まず発車して制限解除後に80km/hまで加速し惰性走行に移ってから）、残り200mからレベル6ブレーキを使い、25km/hまで減速し惰性走行。そして18mからレベル5ブレーキで停車…といった具合だ。



◀40Km/h以下でレベル8ブレーキを使うと乗客に怒られ、タイムが減るぞ。



▶見よ！ この美しい停車を。攻略どおりにプレイすれば可能なはずだぞ。

定通のポイントは？

残り距離と残り秒数をチェックしよう!!

定通を狙うには、通過駅までの残り距離と次駅通過時刻までの残り秒数から、速度の調整具合を瞬時に判断していく必要がある。下の表と欄外の※2を参考に"狙い方"を覚えよう。ちなみにこの区間は、発車後60km/hまで加速し、あとを惰性走行すれば定通だ。

速度別
200mを走行するのに必要な秒数

速度	時間（約）
100km/h	7秒
80km/h	9秒
70km/h	10秒
60km/h	12秒
50km/h	14秒

◀実際の路線には、勾配やカーブが存在するので、1秒前後の誤差が発生してしまう。多少の調整は必要。

※1：40km/hと20km/hは、レベル7ブレーキを使用しています。

※2：まずは現在の速度を確認。そして、残り200mの地点に来た瞬間に、次駅通過時刻まであと何秒あるのかを確認する。仮に速度が70km/hで、残りが12秒あるというのがわかったとする。上の表では、70km/hだと200mの距離を約10秒で走ってしまうので、定通を狙うには速度を60km/hぐらいまで素早く下げ、調整する必要があるというのがわかる、というわけだ。200m地点に来た瞬間にスタートボタンを押して画面を止めると、以上をゆっくり計算できるぞ。また、上の表を参考に、自分がプレイしやすい残り距離で計算した表を、自分で作ってみるのもいいかも。

シリーズ初登場の路面電車

“美濃町線”を大攻略!!

美濃町線は路面電車なので、道路にある交通信号も守らなくてはならない。しかも、周囲の交通状況はリアルタイムに変化してくるとあって、クリアするのはかなり難しいぞ。まずは右の基本ポイントを読んで、従来の電車との違いをしっかり把握しよう。そのあとで、攻略チャートを参考に完走を目指してみてほしい。

CHECK 覚えておきたい美濃町線の基本ポイント

1 交差点内走行時の赤信号はセーフ!!

交通信号は交差点内走行中に黄→赤色に変わっても、急いで交差点から出れば信号無視にはならない。



◀ムリに止まらず直進だ。

2 交差点では右折する自動車に気をつけろ!!

交差点では、前を走る車が右折することがある。右折車は線路のほうに移動してくるぞ。



▼車が線路に寄ってきたら要注意!

●名鉄のシンボル的路線!!



美濃町線　880形 普通

難易度 ●●●●

発 日野橋
着 新岐阜

■停車駅 …………7
■速度目安 …35km/h
■ボーナスポイント…12

この路線の特徴

日野橋～市ノ坪間は軌道線（路面走行）区間になり、交通信号が登場するので注意。また、常に速度制限が40km/hなので、レベル8ブレーキは絶対に使わないように!! 強くても、レベル7以下にしよう。

■発生イベントチャート

区間	駅・イベント
	日野橋（ひのばし） 発 14:46:00
❶	■741m：制限【40km/h】
	■677m：交通信号【T字路】
	■605m：警笛【隠し】
	■506m：交通信号【T字路】
	■430m：警笛【隠し】
	■350m：警笛【隠し】
	琴塚（ことづか） 着 14:47:50
❷	■543m：制限【40km/h】
	■280m：警笛【隠し】
	■75m：制限【15km/h】
	■48m：制限【40km/h】
	野一色（のいしき） 着 14:49:47
❸	■786m：制限【40km/h】
	■607m：制限【35km/h】
	■606m：警笛【指示】
	■564m：警笛【隠し】
	■531m：警笛【隠し】
	■512m：制限【40km/h】
	■466m：警笛【隠し】
	■376m：交通信号【交差点なし】
	■65m：警笛【隠し】
	北一色（きたいしき） 着 14:52:14
❹	■736m：制限【40km/h】
	■732m：交通信号【T字路】
	■598m：交通信号【交差点なし】
	■575m：緊急車両【ボーナス】
	■259m：交通信号【十字路】
	■80m：信号停止線【電車専用】
	■77m：制限【15km/h】
	競輪場前（けいりんじょうまえ） 着 14:55:10
❺	■514m：制限【40km/h】
	■466m：交通信号【十字路】
	■271m：交通信号【十字路】
	■235m：制限【15km/h】
	■190m：制限【40km/h】
	市ノ坪（いちのつぼ） 着 14:57:22
❻	■409m：制限【40km/h】
	■257m：制限【30km/h】
	■257m：セクション【開始】
	■227m：セクション【終了(ボーナス)】
	■227m：制限【40km/h】
	■100m：制限【20km/h】
	■100m：警笛【隠し】
	■30m：制限【40km/h】
	田神（たがみ） 着 14:59:25
❼	■1013m：制限【40km/h】
	■225m：制限【25km/h】
	■45m：制限【15km/h】
	新岐阜（しんぎふ） 着 15:02:29

…………軌道線（路面走行）区間
…………鉄道線区間
…………交通信号区間（一部除く）

美濃町線・完全走破攻略チャート

■全区間速度制限【40km/h】であることを忘れるな!!

美濃町線を攻略する際の難関は、なんといってもリアルタイムで切り替わる交通信号。赤信号や黄色信号に引っかかって停止をした場合と、一度も引っかからずにその区間を走り通せた場合とで、走行速度を変えていく必要があるからだ。基本的に交通信号のある区間は、どれも発車後に35km/hまで加速し、そのまま惰性走行で停車駅を目指せばいい。だが、そこから先は以下の2つのケースに応じた走行パターンを使い分けていく必要があるぞ。

■交通信号で止まらなかった場合……惰性走行のまま走り続け、残り100mで、レベル6ブレーキを使い20km/hに減速する。そして残りを微調整で停車。

■交通信号で停止した場合……停止後、信号が青に変わったら一気に40km/hまで加速していい。1つの区間内で2回以上、交通信号につかまることはないからだ（ただし、何らかのミスをした場合は除く）。40km/hになったら惰性走行をし、50m地点でレベル5ブレーキを使い10km/hに減速。残りは微調整で停車。

交通信号が登場する区間は、上のパターンを使って走行することになる（※3）ので、以下の❶❸❹❺の区間攻略ではボーナスのポイントのみを解説するぞ。なお、美濃町線はすべての区間、制限速度が40km/h。レベル8 ブレーキを使うのは厳禁！

❶この区間には隠し警笛ボーナスが3つある。それぞれ白いワゴン、白いトラック（写真Ⓐ）、緑の軽自動車が線路に近づこうとしたときに鳴らせばOKだ。

❷まずは40km/hまで加速して、惰性走行に移る。途中にある2つ目の踏切では、警笛ボーナスを忘れずに取っておこう。そして制限15km/hの指示とともに、レベル7ブレーキで15km/hに減速。残りは惰性で駅構内まで走行し、微調整で停車しよう。

❸この区間には警笛指示がある。必ず鳴らしておこう。また、隠し警笛が4つもあるので、すべて取ればプレイがかなりラクになるぞ。場所は3つ目の踏切前、4つ目の踏切前、道路進入前、北一色駅到着前だ。

❹この区間では2つ目の交通信号を過ぎると、救急車がやってくる。必ず停止してボーナスをとっておこう（写真Ⓑ）。逆に停止しないと減点されてしまうので注意。また、3つ目の交通信号の交差点は十字路なので、右折車への注意が必要だぞ。4つ目の交通信号は、電車専用の信号（写真Ⓒ）になっている。ここは画面右に表示される信号だけに注意していよう。

❺この区間には交通信号が2つあり、しかも両方とも十字路。ここも右折車には注意したい。また、鉄道線に進入する地点（写真Ⓓ）にも注意が必要。

❻まずは市ノ坪駅を出発後、25km/hまで加速しよう。あとは惰性で田神駅まで走行すれば、途中にあるセクションも通過できるぞ（写真Ⓔ）。また100m地点で保線区員に警笛を鳴らすと、ボーナスがもらえるので鳴らしておこう。この区間は時間に余裕があるので、よほどのことがない限り25km/h以上は出さないようにすること。田神駅に早着すると、次の新岐阜駅まで警戒信号が出てしまい、ダイヤが乱れてしまうぞ。

❼田神駅出発後は35km/hまで加速し、惰性走行に移ろう。途中にある制限25km/hでは、すでに25km/hになっているので、無視して惰性走行を続けよう。制限15km/hで、レベル1ブレーキを使って15km/hに減速し、残りは惰性で駅構内まで走行する。あとは微調整で停車だ。

【注】文中の赤い数字は左図に、紫のアルファベットは右のカコミに対応しています。

重要ポイントを写真で解説!

Ⓐ 警笛ボーナスを取ろう



▶警笛を鳴らせばボーナスがもらえる。トラックが見えたら、連続で鳴らしていけばいい。

Ⓑ 緊急車両の対応法



▶救急車とすれ違う場所は特定できない。サイレンが聞こえたら、すぐ止まるようにすればOK。

Ⓒ 電車専用信号を見落とすな



▶電車専用信号はココだけだ。15km/hでゆっくり曲がることになるので、表示の変化に注意。

Ⓓ 鉄道線進入時に注意！



▶写真のように鉄道線進入時に対向車線を通過する。対向車とぶつからないように注意しよう。

Ⓔ セクションを見逃すな!!



▶「電GO!名鉄編」にあるセクションはココだけ。覚えやすいので、見逃さないようにしよう。

※3：場合によっては、交差点で右折車にぶつからないように減速したり、緊急車両が通過するまで停止する必要が出てくる区間もある。そのため、必ずしも2つのパターン通りに走行できるとは限らない。そんな場合は、上にある各走行速度から2～3km/hの加減をし、ダイヤにあった速度に微調節していくようにしよう。

カオスブレイク エピソード フロム カオスヒート

数多く存在するイベントの中からとくに重要なものをピックアップして攻略していくぞ！

発売中 A・AVG	▶¥5,800 ▶タイトー ▶MC（1ブロック）、PS（6ブロック）、AC（DS対応）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作にはA・AVGビギナーに優しい親切機能が施されている。まずは〝進行ヒント〟。L２ボタンを押すことで、行動に関するヒントが参照できるぞ。続いては〝マップ〟について。スタートボタンを押してマップを表示したとき、その画面で◎ボタンを押す。すると縮小マップに切り替わり、次の目的地が赤く点滅するのだ。このような機能があるからA・AVGがちょっと苦手という方でも、これなら安心して遊べるんじゃないかな。（Z佐藤）

ハッピーエンドもコレでバッチリ！
これらのイベントをクリアして施設からの脱出をはたせ!!

鉄壁の警備システムを誇る研究施設を舞台に、そこへ潜入した２人の主人公の壮絶な戦いを描く異色のアクションアドベンチャー『カオスブレイク』。本作ではゲームの進め方で展開が大きく変化するようになっている。今回はポイントとなるイベントの中から特に重要なものを選んで攻略しよう。

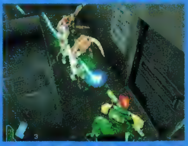


◀データディスクは使い道がない。だが最後に意外な効果が……。

選択可能な２人の特徴と戦い方をアドバイス

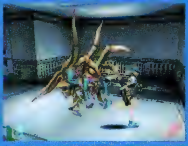
リックライダー

潜入作戦のリーダーを務める28歳の青年。彼が持つ通常武器のエネルギーランチャーは、敵を貫通する性質を持っている。戦いではその性質を生かすように行動するのがポイント！ 敵が一直線に並ぶように回り込み、うまく誘導してから攻撃しよう。回り込む際にはR１ボタンでの回避動作を使用するのが得策。


▲ムダ撃ちをしていると弾切れになる。頭を使え！

ミツキ

優れた射撃のウデと豊富な生化学知識を持つ22歳の女性。武器は両腕に装着した２つのマシンガン。戦う際には、俊敏な身のこなしを利用して戦おう。敵に接近してわざと攻撃を誘い、ギリギリで回避。その空振りのスキを狙って近接攻撃を狙っていくのがベスト。武器の威力が弱いだけに、この戦法は必須となるぞ。


▲常に動き回り、敵が攻撃を空振りするのを待つのだ。

薬品合成イベント　サンプル運搬から薬品の合成まで、一連の行動を完璧にやりとげるのだ!!

ゲーム中盤では寄生体に対抗する手段となる抗寄生体薬（AP）を合成するべく奔走することになる。どの行動もかなりの危険を伴うので少しでも気を抜くとアウト！ 十分注意して実行していくように。

サンプル運搬

地下４階に置いてある寄生体サンプルを地下３階で待つ研究所員のレイチェルのところまで運ぶイベント。運搬中に攻撃を受けると、サンプルが入ったケースが壊れてしまう。また取りに行くハメになるので要注意！


◀ケースを持っていると攻撃はできない！ 一度置こう。

サンプル解剖


▶画面上部にあるのが寄生体のダメージゲージだ。

寄生体サンプルを解剖し、体内から抗原サンプルを摘出するイベント。指定の部分以外にメスが当たると寄生体が傷つき、ダメージが一定以上になると死んでしまうので要注意！ メスの操作は慎重に行おう。

抗原注入＆薬品合成

抗原サンプルを誰に注入するか？ この選択で次の薬品調合イベントに与えられる制限時間が変化する。抗原を注入したら地下２階の薬品調合室に向かい、これまで入手したAP用薬品１、２と抗原サンプルを調合装置にセットしよう。すべて完了すると調合ミニゲームがスタートする。このミニゲームは、移動する点をモニターの中央で止めるというもの。５回成功し、APサンプルが完成したら、再びレイチェルの元へ戻るのだ。



◀どちらにしても危険を伴うのは確か！ 決断が迫られる。

時間内に合成!!


▲▶タイムオーバーになると悪影響が出るぞ。

ショーン同伴イベント　センターコントロールエリアへ急げ!!

リックのみのイベント。研究分室に隠れている研究所員のショーンを救出し、センターコントロールエリアまで行くのが目的となる。一定量のダメージを喰らうとショーンは死んでしまうぞ。彼をガードしながら進んでいくようにしよう。


▲敵は容赦なく襲いかかってくる。ショーンを護衛するのだ！

ショーン救出イベント　襲われているショーンを救出せよ！

ミツキのみのイベント。下水施設の通路で敵に襲われているショーンを助けるのが目的。モタモタしているとショーンが死んでしまい、イベントが失敗になる。危険を感じたらナパームなどのサブカートリッジも活用して周囲の敵を一掃だ！


▲近づきすぎると敵を狙いづらいので、少し離れて攻撃せよ。

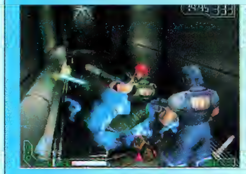
レイチェル同伴イベント　レイチェルを連れてラリーのもとへ！

左に紹介した〝薬品合成イベント〟からつながるもの。レイチェルを連れてセンターコントロールエリアに行くことになる。敵が再配置（より強力な敵にチェンジ）されているので油断は禁物！ 無理をせず１体ずつ確実に倒していこう。


▲新種の敵が出現！ コイツは遠距離攻撃の能力も備えている。

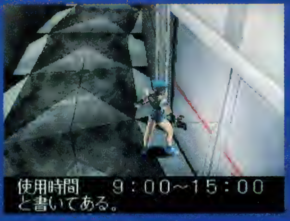
ジェイク同伴イベント　援護はしてくれるが油断は禁物！

リックのみのイベント。通信棟からセンターコントロールエリアに戻るとき、さらに施設から脱出するときにはジェイクと同伴することになる。彼は敵に攻撃もするが、ほかのNPC同様、ダメージを受け続けると死んでしまうので要注意。


▲ジェイクをしっかり護衛しながら進んでいこう。

オマケのワンポイント　タイムロックのかかった扉を開けるには!?

タイムロックのかかった扉を開けるにはポケステが便利！ ポケステが差されている状態でゲームを始めると、ポケステ内の時刻が確認され、それがゲーム内の時刻になる仕組みになっているからだ。ただ、ゲーム内で時間を経過させても開けられるぞ。



◀ゲーム内の時刻を合わせないと扉は開かないのだ。

カオスブレイク エピソード フロム カオスヒート



ついにできたを。
KOEI
アタマからツマサキまで、キミのセンス次第。
ポップ&キュートなおしゃれゲー。
ファッションエンタテインメント
That's QT
ザッツキューティ
プレイステーション版：4,800円
NOW ON SALE
Oh! QT!
ストリートの流行、お好みどおりに。
WOW!
★流行の発信はあなたのショップから
★"流行"のフクザツ系を表現！
インタラクティブ・テイスト・システム
街をゆくキャラのキビシイ視線にチェックされまくり、ニューモードが誕生する！
モード最前線のショップをめざせ
★ストリートでイメージをキャッチ！
キャッチ・イメージ・システム
ショップのアイテムは全部キミのオリジナル！なんと33,000種類をデザイン可能！
CATCH!
★ドキドキ！ライバルデザイナーと
ファッションバトル！
It's a Battle!
GAME BOY COLOR
アンジェリークがお菓子作りで大活躍！
おいしいお菓子をいっぱい作ってステキな彼に食べてもらおう！
スウィートアンジェ
Sweet Ange
ゲームボーイ版 3,980円 発売中
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコンゲーム専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
PlayStation
NO RESALE
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
GAME BOY
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


ついにできたを。
KOEI
競馬ゲームなら
コーエー!
2000年競馬、
華麗にオープン!



◎最新の騎手人生、君の手に。
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
2000
リアル&ダイナミックなレーシングアクションが、早くも最新データに対応!ダート国際GIの創設など2000年の競馬番組を導入、競馬ファンの記憶に新しい1999年の4歳世代も新たに追加。さらに「ウイニングポスト」の対戦データをトライアルモードで使用可能!
2月3日発売
プレイステーション版/価格:5,800円
●DUALSHOCK対応 キャラクターデザイン©かどた ひろし
[攻略本]
ジーワンジョッキー2000 ハイパーガイドブック
価格:1,200円(2月上旬発売)
自分で育てた馬に騎乗できるのは
ウイニングポスト→ジーワンジョッキーだけ!
ウイニングポスト 4 プログラム2000
ウイニングポスト 4
ウイニングポスト 3 プログラム'98
ウイニングポスト 3
ジーワンジョッキー2000
ジーワンジョッキー
※「ウイニングポスト 4 プログラム2000」及び「ウイニングポスト 4」を除く
『ジーワンジョッキー』、『ジーワンジョッキー2000』のトライアルモードで『ウイニングポスト』シリーズの対戦データを使用可能!君の愛馬に騎乗できる!!
◎新たに沸き上がる感動とドラマ。
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 4
ウイニングポスト
プログラム2000
競馬ロマンの真髄が早くも新プログラムに対応!さらにアドマイヤベガ、テイエムオペラオー、ナリタトップロードなど99年のGIで活躍した名馬が続々登場! 自分で好きな種牡馬を作成できる種牡馬エディタ搭載。
3月23日発売予定
プレイステーション版/価格:6,800円
キャラクターデザイン©かどた ひろし
PocketStation対応
障害レースのアクションゲームが楽しめる!
競馬ゲーム初!
[関連書籍]
ウイニングポスト通信 Vol 1~3/価格:各980円
※画面は開発中のものです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。 ■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また"PocketStation" "DUALSHOCK"は同社の商標です。 ■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

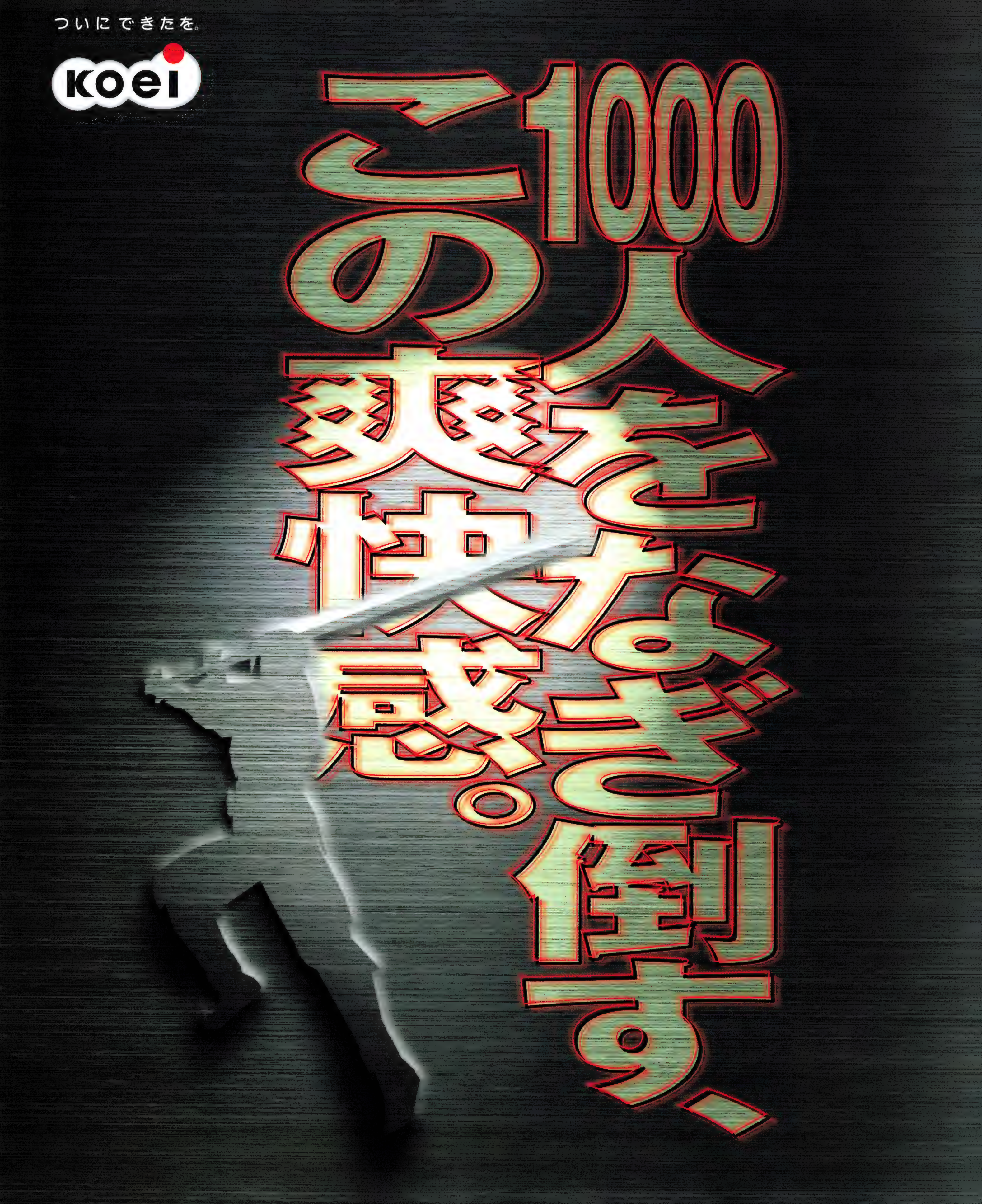


ついにできたを。
KOEI
決戦
KESSEN
PlayStation® 2初のDVDソフト!
3月4日 発売予定
リアルタイムシミュレーションゲーム
PlayStation® 2版（価格未定）
DVD ROM
プロデューサー
シブサワ・コウ
決戦


DVD-ROMだから実現できる驚異のリアルタイムSLG！
プレイステーション2が秘める
真のパワーが、ここに爆発！
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


ついにできたを。
KOEI
麻雀大会Ⅲ
ミレニアムリーグ
ミレニアムリーグに参加しようぜ！
発売記念キャンペーン
全自動麻雀卓や豪華賞品が当たる！当たる！
折り紙つきの最強最速！
「麻雀博物館」全面協力


3月4日発売
PlayStation® 2版
[価格未定]


ついにできたを。
1000人をなぎ倒す、
この爽快感。


SHIN・SANGOKUMUSOU
真
三國無双
PlayStation®2
価格未定
タクティカルアクション
今春発売
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
Produced by ω-Force
OMEGA
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを。
KOEI
冒険者に、国境はない。
リクリエイションゲーム
大航海時代Ⅳ
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード
海に命を賭ける冒険者たちが夢見る港湾国家（ホルトエシュタード）――
それは栄光のユートピア。発見が世界を変えていく中世のロマン。
憧れが、夢が、そして野望が波間に揺れる――
絶賛発売中
プレイステーション版:6,800円 ●DUALSHOCK対応
●攻略本『大航海時代Ⅳ PORTO ESTADO ハイパーガイドブック』好評発売中・価格 1,300円 4-87719-752-4
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUALSHOCK"は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
NO RESALE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）



電撃PSはRPGの味方です

ごーごーれっつごーあーるぴーじー

- ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
- ポポロクロイス物語II
- ヴァルキリープロファイル
- クロノ・クロス
- レジェンド オブ ドラグーン
- サモンナイト
- リトルプリンセス マール王国の人形姫2
- ロックマンDASH 2 エピソード2 大いなる遺産
- ウィザードリィ ~DIMGUIL~
- RPGツクール4

イラスト / 六堂秀哉

『DQVII』最新情報

完成間近の『ドラクエVII』。今号も呪文効果や新職業の特技など、『ドラクエVII』の最新情報をあますことなく紹介していくぞ！

DRAGON QUEST VII ®

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

笑わせ師の特技や新モンスターを大公開!!



大迫力の呪文&特技

今までのシリーズと比べて、迫力、演出ともにパワーアップした呪文効果。おなじみの呪文と特技の演出をバッチリ公開。

P.65へGO!

魅惑の新職業 笑わせ師に迫る!!

『ドラクエVII』で初登場する職業の1つ笑わせ師。その謎に包まれていた職業の、変わった特技に迫る！

P.66へGO!

超ステキ！新モンスターを紹介

今までもたくさん紹介したが、新登場モンスターがまだまだいるぞ！　今回もユニークな6体を紹介していく。

P.67へGO!

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	
冬予定 RPG	▶¥7,800(CD2枚組) ▶エニックス
	▶MC(ブロック数未定)

大迫力の呪文&特技

戦闘中の背景も立体的になった『ドラクエVII』。その迫力が増した戦闘効果をバッチリ紹介するぞ。



美しくなった呪文&特技の画面を公開!!

灼熱の炎でモンスターたちを焼きつくせ!! ベギラゴン

まず最初に紹介するのは、ギラ系最強の呪文ベギラゴンだ。この呪文を唱えると、最初は複数のすじ状の炎がモンスターの足元に集まっていき、その炎がモンスターを中心に1つになって、一気に大炎上する。爆発した炎は、画面全体を覆いつくすほどの勢いで、ギラなどと比べても、その威力のスゴさがわかるはず。この超高熱のベギラゴンをうけて、生き残れるモンスターはいない!?





▲ベギラゴンを唱えるマリベル。最初は2つの小さな炎でたいしたことない感じだが……。

◀炎同士がくっつくと、いきなり大爆発。その灼熱の炎でモンスターが見えない。大迫力!

巨大な竜巻を呼んで、モンスターを切り裂け! バギマ

竜巻を呼び寄せ、敵1グループにダメージを与えるバギ系呪文。そのなかでも強力な呪文が、このバギマ。この呪文を唱えると、画面端から巨大な竜巻がうねりながらやってきて、1匹ずつ敵を飲み込んでダメージを与えていく。僧侶でも覚えられる攻撃呪文なので、とても役に立つ。



▲バギマを唱えると、画面端から巨大な竜巻が出現してくる。





▲竜巻はうねりながら、次々とモンスターにダメージを与えていく。

◀敵1グループにしか攻撃できないけど、威力は絶大。早く覚えたい呪文。

吹雪を敵に吐きつけて敵を凍りづけに!! こごえるふぶき

次は吹雪を敵に吐きつけてダメージを与える特技、こごえるふぶきだ。自分たちが吹雪を吐く特技なので、画面手前から吹雪が吐き出されているような演出になっている。瞬間的に氷点下に気温が下がるので、この特技を受けたモンスターは凍りついてしまう。





◀▼この特技を使用すると、画面手前から吹雪が出る。寒さに弱いモンスターはいちころ!?

稲妻の力でモンスター全体を感電させて倒せ!! ライデイン

電撃系の呪文ライデイン。この呪文を唱えると、画面の四方からモンスターに向かって稲妻がほとばしり、その後、爆発して敵にダメージを与える。この呪文では、画面が少し斜め上からの視点になっているのがポイント。かなり立体感が感じられる演出だ。

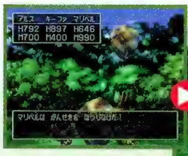




◀いくつもの稲妻がモンスターめがけて走る。▼そして爆発が発生し、敵に大ダメージが。

大きな岩を投げつけて敵をつぶしてしまえ! 岩石落とし

これは巨大な岩を持ち上げて、敵の頭上に落とす特技。空中に投げた岩を見上げ、その後、岩が落ちるのを追うような視点になっている。



▲モンスターの頭上に岩を放り投げたぞ。



▼岩はサボテンボールに直撃。大ダメージだ。

煮えたぎる溶岩を呼び出してモンスターを焼きつくせ マグマ

地底からマグマを呼び起こし、その熱でダメージを与える特技マグマ。この特技を使用すると、画面下から炎の壁が吹き出し、モンスターを取り囲み焼きつくす。炎に弱いモンスターに効果バツグン。



◀スライムナイトが炎の壁に囲まれているぞ。

聖なる十字架で不死者たちを葬り去る ゾンビ斬り

アンデッド系モンスターに有効なのが、特技ゾンビ斬り。この特技を使用すると、敵の前にまばゆい光とともに輝く十字架が現れ、アンデッド系モンスターに大ダメージを与える。もちろん普通の敵にも有効。



◀くさった死体には、迷わずこの特技を使おう。

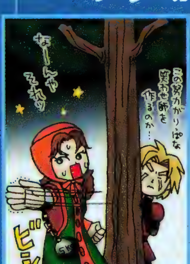
ドラクエミレニアム まだ公開されていない呪文のなかで、どういった演出（効果もだけど）なのか気になるのがパルプンテ。やはり、戦闘フィールドがポリゴンになったことで今までとは違った効果が用意されている可能性大でしょう。でも、ポリゴンらしい効果ってあまり思いつかないけど。

『DQVII』最新情報 2

魅惑の新職業

笑わせ師に迫る!!

『ドラクエVII』で新登場する職業、笑わせ師。今回、職業の新特技とその効果が判明したぞ！



笑わせ師の3大特技とその効果をバッチリ紹介!!

以前紹介して以来情報がなく、謎に包まれていた新職業、笑わせ師。なんと、今回その笑わせ師の３種類の特技が判明したので紹介するぞ。今までは前作の遊び人的存在であまり使えないと思われていたが、下の特技を見てもらえばわかるとおり、かなり使える職業であることがわかるはず。笑わせ師を極めれば、かなり強力なキャラになりそう。一度ぐらいは仲間を転職させておきたい職業だね。



▲ダーマ神殿でいつでも転職できる基本職の１つだ。

what's? 笑わせ師とは?

『VII』で初登場の職業。モンスターとの戦闘で「笑い」がどんなふうに役立つか、今まではその存在価値が不明だったが、なかなか使えそうな職業だ。イベントなどでも何か重要な役割を持っているかも。





◀今回紹介した特技以外にも使える特技はあるかも。

特技1【ツッコミ】

「なんやそれ！」のひと言で、敵モンスターの攻撃を返してしまうスゴい特技。このツッコミが成功すれば１ターン中有効で、そのターン中に笑わせ師が受けた攻撃はすべてモンスターにはね返せる。これはオイシイ。うまく使えば、ノーダメージで敵を倒すこともできちゃうぞ。



▶いつものように、大きな斧で攻撃してくるダークドワーフ。



▲そこで、笑わせ師のマリベルがツッコミ。すると……。



▶敵の攻撃をそのままはね返し、ダークドワーフにダメージが。

特技2【ボケ】

そしてこっちも、笑わせ師らしい特技、ボケ。この特技は、敵の攻撃を「なんちゃって！」のひと言で無効化してしまう、とんでもないもの。一見、ダメージを受けたかと思いきや、そのひと言で何もなかったことに。自分だけにしか効果がないけど、ダメージを受けないのは魅力的。

▶▼敵にダメージを受けたマリベル。と思ったら、「なんちゃって」のひと言でノーダメージ。イカス。





特技3【一発ギャグ】

そして、最後に紹介するのはダジャレでモンスターをフヌケにする一発ギャグ。この特技を使うと、そのキャラは敵にダジャレを放つ。もしギャグがモンスターにウケれば、笑いころげてまったくの無防備に。攻撃のチャンスだ!!

▶ギャグの数はかなりの数が用意されている模様。全部見ることはできる？

▼これが一発ギャグの１つだ！ はたしてこのダジャレは魔物に効く？







こんなギャグに対するモンスターの反応は?

この一発ギャグに対するモンスターの対応はさまざまだ。ここではホンの少しだけ、モンスターの反応を紹介するぞ。ギャグがウケれば、相手は無防備に。特技や呪文が決まったときとはひと味違ううれしさだ。笑いの力は偉大!?



◀魔物にギャグが理解されなかった。笑わせ師として自信喪失。

▶やった、モンスターにウケたぞ。ウケるウケないは、モンスターの賢さと関係ある？



ドラクエミレニアム 笑わせ師以外で、『DQVII』に登場する新職業（基本職）は吟遊詩人、船乗り、羊飼いの３職業。このうち笑わせ師と同じく、謎なのが羊飼い。能力的には平均的だが、変なのはいつも羊と一緒にいるらしいこと。特技も羊を利用したウールガードが公開されているだけで、ほかはまったく謎だ。

『DQⅦ』最新情報

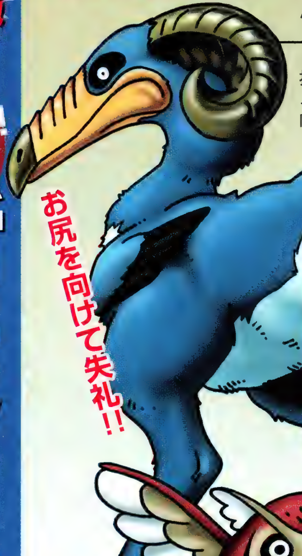
超ステキ!

新モンスター紹介

今回も『ドラクエⅦ』新登場モンスターを6体紹介。今までも多数紹介したけど、新モンスターはまだいるぞ。



表情豊かなモンスターがキミを待ち受ける!!



お尻を向けて失礼!!

シープダック

ヒツジのようなツノと脚を持った鳥型モンスター。イラストのとおり、戦闘時も後ろ向きで出現する。

▶後ろ向きのまま、キックしてくるなんて、無礼なヤツ。

◀脚だけでなく、鋭いクチバシでも攻撃してくる。



長〜い口でキミをKO!!

ストローマウス

丸い体に長い口が特徴のモンスター。その長い口を使って、いろんな攻撃してくるユーモラスなヤツ。

▲長い口を自分の手でつかみ、振り回してきたぞ。

▶その振り回した口で攻撃。自分は痛くないのか?



邪悪な魂を持った雲

ベビークラウド

魚のような外見だが、どうやら悪の魂を持った雲の子どもらしい。かなり素早いモンスター。

▲魚のように、空中で泳ぐような感じで動く。

▲とても素早く、一瞬で目の前までやってきて攻撃する。



鳥につられた弓使い

空の狩人

3匹のフクロウにつられて、空中から攻撃してくる子どものようなモンスター。鳥も一緒に攻撃してくる?

◀手に持った弓矢で攻撃するようだが……。

▲ヒモが切れて落下。う〜ん、この後攻撃してこれるのか?



緑色のニクいヤツ

ヌーデビル

大きな体と、相当なパワーを持ったサイのようなモンスター。動きは鈍いが、巨体を利用した攻撃は脅威だ。

▶口を大きく開けて、鳴き声でこちらをイカクする攻撃か?

▲上げた前足に体重を乗せた攻撃もしてくる。



体はデカイが手先は器用!!

地獄のピエロ

ツノと背中の羽を見てもわかるとおり、悪魔のモンスター。手先が器用なようで、さまざまな攻撃方法を持っている。

◀手に持った目玉で、自分の顔を隠したぞ!

▼そのあと、不気味な光線を放ってきた。

ドラクエミレニアム 今回紹介した空の狩人をはじめ、ベビークラウドやブチット族など、『ドラクエⅦ』で新登場するモンスターは子どものようなヤツが多い感じ。もしかすると、そういったモンスターには、大人バージョンが用意されていたりなんかして。今回はモンスターにも転職できるしね。何か気になります。

POPOLOCROIS ポポロクロイス物語II™



▲第３章までに体験できるサブイベントの発生条件もバッチリ掲載！　隅々まで細かくチェックして遊び尽くしちゃおう!!

短期集中 濃縮攻略 PART 1

ゲーム中盤の第3章までを完全フォロー!!

やり込み要素がギッシリ詰まったＲＰＧ『ポポロII』の攻略がついにスタート！　今回は第３章までのストーリーチャートを公開すると同時に、行く手を阻むゲーム中の難所を徹底攻略だ。まずは冒険に役立つ基礎知識を〝戦闘講座〟と〝装備品・特技〟の２つのポイントに分けて解説していくぞ。

ポポロクロイス物語II	
発売中 RPG	▶¥5,800（CD3枚組）▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

戦闘講座　必ず役立つ重要ポイントをピックアップして解説！

ゲームを楽しむために覚えておきたいポイントは５つ！　重要事項ばかりなので、しっかり把握しておこう。

◎使いたい道具は戦闘前に装備！



▲ＨＰなどを回復するアイテムは、あらかじめ装備しておくこと。

戦闘時に〝道具〟コマンドで使えるアイテムは装備していたものだけ！　使いたいアイテムは、あらかじめ装備しておく必要があるぞ。装備できる個数は１～４個でキャラによって異なる。誰か１人に任せきりだと、そのキャラが戦闘不能になったときピンチになるので、分担して持たせるようにしよう。



▲特技を使っての回復が間に合わないときもある。そんなときこそ道具を使おう。

◎逃亡はできるだけやめておこう！

ザコ敵との戦闘中に〝逃亡〟を実行すると、その敵から確実に逃げられる。だがその代わり所持金の１割を失うし、多用していると十分な経験値が得られなくなるので、結果的に苦労することに。ただし戦闘に敗北すると所持金の半分を失うことになるので、そういう場合には逃亡したほうがマシだぞ。



▶絶対に逃げられるので多用しがち。気を付けよう！

◎ザコ敵との戦いはオートバトルでも十分OK!

〝作戦〟コマンドを使用して全パーティメンバーの行動を〝毎回指示〟以外に設定する。この状態で戦闘に突入するとメンバーたちが独自の行動で戦闘を行い、オートバトルの状態になるぞ。こうしておけば毎回コマンドを入力する手間が省けるので、ますます快適にプレイできるようになる。出現するザコ敵の種類がわかっているとき、または明らかに格下のザコ敵しか出現しないエリアを通り抜けるときなどは、オートバトルを活用するのがよいだろう。



▲〝特技を使わない〟に設定しておけばＭＰの消費も防げる。



◀〝全力で戦う〟に設定すれば、全体攻撃系の特技を使って敵をバリバリ倒してくれるぞ。

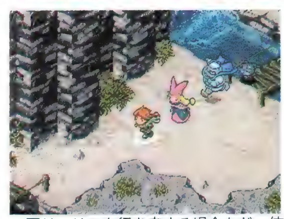
●戦闘中に作戦を変更するには

戦闘時に⊗ボタンを押すことでオートバトルの解除(作戦の変更)ができる。ボスにオートバトルで挑むのは危険なので、〝毎回指示〟に変更すること。



◎マジカルロードの使いすぎも禁物！

ピエトロの特技、マジカルロードを使うと一定距離を歩くまで敵が出現しなくなる。とってもラクな技だが、頼りすぎるとボス戦でレベルが足りなくなってしまう。使いすぎは禁物だぞ！



▲同じエリアを行き来する場合など、使いどころを考えて活用していこう。

◎〝毎回指示〟で戦うときのポイント！



◀▼正面から攻撃するよりも敵の背後から攻撃したほうが、与えられるダメージが大きい。

敵の背後に回り込んで攻撃!!

ナルシアの魔法も活用！



▲ボス敵との戦いではミストスクリーン、まもりの風などの補助魔法が意外と役立つのだ。

〝作戦〟で全パーティメンバーの行動を〝毎回指示〟に設定すると、プレイヤーが仲間全員を操作できるようになる。ボス敵と戦う前には必ず行動のコマンドを確認すること。そして攻撃時には敵の背後から狙っていこう。こうすると大きなダメージを与えられるぞ。地形などをチェックして、上手に背後に回り込もう。

●モンスターカードの集め方

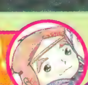
通常画面でスタートボタンを押すと、モンスターカードが表示される。カードとして記録されるのは倒したモンスターのみだ。モンスターの中には出現率が低かったり、特定の章の特定の場所にしか出現しないヤツも！　そういったレアなモンスターのカードは金色になる。すべてのモンスターを倒し、目指せコンプリート!!

レアカードを探せ！



▲通常は青。レアカードの場合は金色になる。全部集められるかな。

ピエトロチェック



戦闘講座でいろいろ紹介したけど、じつはもう１つ大事なことがあるんだ。それはね「ＭＰ回復用のアイテムを買っておこう」ってこと！　だってさぁオートバトルとかで戦ってると、みんな特技をどんどん使うよね。すぐにＭＰがなくなっちゃうでしょ。そんなとき〝ありがたいみず〟とか〝せいなるみず〟とか持ってれば、とっても役立つと思うんだ。あと食べ物アイテムもＨＰ回復に役立つよ。拾い食いは良くないけど、世界を救うには我慢しなくちゃね。

装備品・特技

仲間になる11キャラの装備品と特技をチェック！

個性豊かな11キャラの役割や装備品の特徴を大紹介！　さらに各キャラが修得できる特技も完全公開だ。

ピエトロには、合計11人の仲間たちが入れ替わりながら力を貸してくれる。それぞれ装備品や修得できる特技が異なるので、しっかり把握しておこう。ここでは各キャラの専用アイテムのほか、特技の成長についても解説している。なお、技名の右にある数値はレベル１での消費MPを示している。

装備品の中には専用アイテムも!

武器は基本的に専用アイテムなので別のキャラは装備不可。また腕輪や靴といった防具の中にも専用アイテムになっているものがある。装備可能キャラは画面右上の顔グラフィックが明るくなるので、そこで確認して装備しよう。



◀間違えないように顔グラフィックをチェックだ。

特技は経験値によって成長!

特技は戦闘で得た経験値でレベルアップし、レベルが５を超えると下位技から上位技にクラスチェンジする（例外もあり）。戦闘で使うことで、より多くの経験値を獲得することが可能！　クラスチェンジすると下位技は使えなくなる。



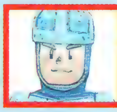
◀下位技は規定のレベルになると自動的に修得。

最初の仲間、ゴン&ドンについて!

ゴンとドンはプロローグと第１章の序盤でのみ仲間に加わる特殊なキャラ。２人に能力的な差はほとんどなく、装備品も同じ物を持たせることができる。特技はそれぞれ２つずつ修得するが、上位技にクラスチェンジすることはない。ちなみにレベルは99まで上げることができる。



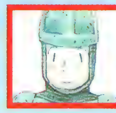
ゴン



ＨＰを回復させる特技〝かいふく〞を覚えてくれるのがウレシイところ。ゲーム序盤では非常に重宝するだろう。〝ポポロスラッシュ〞はレベルが上がるごとに攻撃力がアップする。

下位技	MP
ポポロスラッシュ	6
かいふく	4

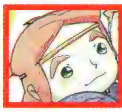
ドン



一定範囲内の敵を攻撃する〝ひぃぃ！〞や、敵に突進する〝ガーン！〞のように攻撃系の技を修得する。〝ひぃぃ！〞はレベルアップによってヒット数が増加し、最高８回までヒットする。

下位技	MP
ガーン！	4
ひぃぃ！	6

ピエトロ



ポポロクロイス王国の王子様。能力値的なバランスが非常によく、欠点らしいところはほとんどない。武器の〝りゅうのけん〞やアクセサリーのバッジ類はピエトロ専用のアイテムになっているぞ。〝マジカルロード〞を除く特技は、レベルを上げることで上位技にクラスチェンジ可能。対ボス戦では〝竜変化〞か〝天のいかずち〞を使って戦おう！

下位技	MP	上位技	MP
かぜのやいば	4	ドラゴンシュート	12
ほのおの牙	2	ドラゴンブレス	10
竜水	6	竜神水	18
天のいかずち	18	サンダードラグーン	26
竜変化	32	神竜変化	42
マジカルロード	6	−	−

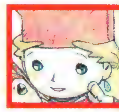
白騎士



キングナイトの剣を探して旅をしている放浪の騎士。攻撃力と防御力が高く、とにかく丈夫！　ただ敵の間接攻撃（魔法やブレスなど）に弱いのと、素早さの能力値が低いのが弱点か。白騎士の専用アイテムはソード系の武器やスターなどのアクセサリーだ。対ボス戦では特技の〝ソードフレイム〞を使って戦うのがよいだろう。

下位技	MP	上位技	MP
ジャンプ斬り	8	ジャンピングスラッシュ	16
回転斬り	6	竜巻起こし	12
大地割り	12	アースバインド	18
イリュージョンスラッシュ	10	ライトニング	20
ダッシュ斬り	5	マッハ斬り	10
ソードフレイム	20	ソード･オブ･サン	40

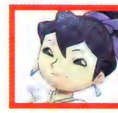
ナルシア



ピエトロに恋心を抱いている森の魔女。やはり能力値的にも魔法を使って戦うのがベストになる。専用アイテムは杖やロッドなど。対ボス戦では味方の援護を中心に行い、余裕があれば魔法で攻撃していくように行動しよう。

下位技	MP	上位技	MP
ウィンドシュート	3	ウィンドハリケーン	8
ホーリーバースト	29	ホーリーブレイク	30
森の息吹	12	森羅	18
まもりの風	8	リフレクトウォール	14
ミストスクリーン	4	ミストメイズ	10
スピードブレイズ	14	アクティブブレイズ	20
ヒールレイン	7	ヒールトラスト	16
命のしずく	20	奇跡のしずく	32
キュアライト	8	−	−

カイ



ナルシアが魔法の鍵を使って人間に変身したときの姿。ＨＰがやや低いこと以外は、特に欠点らしい部分はない。ＭＰが高いので特技を多用して戦おう。

下位技	MP
トビケラ	6
ドルフィン	7
パンサー	4
ファイアーバード	8

ガボ



地竜の子。防御力が高く、敵の攻撃によって受けるダメージはわずか。専用アイテムは首輪。特技の召喚は全部で６種類ある。詳しくは下の欄外を参照のこと。

下位技	MP
ブルンバルン	60
カルラ	70
モノケロース	60
マルコシアス	40
エスペランサ	90
キングナイト	100

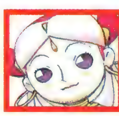
鬼面童子



はるか遠方に位置する日の国からやってきた剣豪。その攻撃力は白騎士を上回るほど！　さらに弱点らしい部分も見当たらないので、仲間に加えればかなり活躍してくれるだろう。専用アイテムは刀やわらじ、足袋など。対ボス戦では一時的に攻撃力を上げる〝強力招来〞などが役立ちそう。ただ複数の敵を攻撃する技が少ないのが難点だ。

下位技	MP	上位技	MP
二刀流	6	桜花乱舞	12
居合	8	心眼・斬	14
三日月斬り	20	円月殺法	24
強力招来	6	来迎光臨	10
精進	6	喝！	30
鬼雷	30	鬼面	30

ジルバ



ロマーナ国のお姫様で、ちょっぴりおてんばな女の子。素早さと攻撃力の能力値が高く、とても頼りになる存在。専用アイテムはイヤリングやブランド品などのアクセサリーだ。特技も単体、範囲、全体攻撃系の技をバランスよく持ち合わせているので戦いやすいはず。

下位技	MP	上位技	MP
癒しの舞	10	豊穣の舞	14
スループレイカー	8	レッグスカウンタープレイク	8
アクセルスピンキック	8	トリプルアクセルボンバー	14
トランプゴッズ	22	ゴッデスストライク	38
魅惑のステップ	5	セクシーダイナマイツ	10
ファントムスラスト	16	ジルバちゃんスペシャル	20
イリュージョンダンス	10	ディメンジョンダンス	12
スループレイカー	0	レッグスカウタープレイク	0

レオナ



勇敢さと優しさを兼ね備えた女戦士。動物と心を通わせる不思議な力を持っている。素早さの能力値はジルバに並ぶほどで、攻撃力にも優れている。それに専用アイテムの弓は、遠距離から敵に攻撃することが可能で、こちらも重宝するはず。特技も便利なものが多く、とっても扱いやすいキャラなのだ。

下位技	MP	上位技	MP
貫矢	5	トルネードショット	11
みだれ撃ち	6	マシンガンショット	12
武弓追旋	8	スターゲイザー	16
爆裂陣	18	メテオエクスプロージョン	30
呼応	10	ワイルドフォート	18
癒矢	7	リカバリーコール	10
影縫い	6	シャドウキラー	10

ガミガミ魔王



自分で「魔王」を名乗るほど目立ちたがり屋の発明家オヤジ。どの能力値もそこそこだが特技のバリエーションはとっても豊富。敵からアイテムを盗む〝マグネットキャッチャー〞なども修得しているぞ。専用アイテムは武器のハンマーや、はちまきなど。ボス敵よりザコ敵との戦いで力を発揮してくれそうだ。

下位技	MP	上位技	MP
ガミガミミサイル	14	ガミガミキャノン	20
ねずみ花火	5	ドラゴン花火	10
ガミガミロボ	16	ガミガミG	30
パチンコ	4	アイテムボンバー	8
ヨーヨー	5	超電動ヨーヨー	10
マジックハンド	12	いなずまパンチ	22
マグネットキャッチャー	4	キャッチャービーム	8

ナルシアチェック



ええっと〜、とっても言いにくいんだけど、よかったら聞いてください。じつはガボちゃんの特技〝召喚〞のことなんだけど……、これは第５章にならないと手に入らないの！　だから、どこで手に入るかは次の攻略まで待ってくださいね。あっ、あっ、そんなに悲しまないで！　第５章になれば手に入りますし……。少しの間、いろいろな場所を探してみてください。あと探すときはガボちゃんを連れて行くのを忘れないでね。

シナリオ攻略 プロローグから第3章までを徹底追跡!

このページの見方

●ストーリーフローチャート：このチャートの通りにゲームを進めていけば、途中で迷う心配はないぞ。ゲームの大まかな流れやボス戦など、重要な情報も合わせて記入してあるので、攻略の参考にしてほしい。頭の番号はイベントガイドに対応。

●サブイベントチェック：見逃しがちなサブイベントをここで紹介。発生場所の英字はマップに対応している。

●エリアガイド：ゲーム中で訪れる場所を地方ごとに紹介。そこで出現するモンスターも載せておいたので、カード集めの参考にしよう。名前の下の（S／P10上段③）は、Sサイズのモンスターで、カードリストの10ページ目の上段・左から3番目にカードが表示されることを表している。

●イベントガイド：各イベントの詳しい内容や注意点を紹介。町や村は黄色で、ダンジョンは緑色で表記している。各番号はストーリーフローチャートに対応。

◎サブイベントを含めた全イベントを完全フォロー!!

ここからはゲームを進めていくうえで必要な情報をギュッと凝縮して、一気に第3章まで攻略していくぞ。これを読みながらプレイすれば、『ポポロII』を隅から隅まで楽しめることまちがいナシ!! この攻略では、ストーリーそのものに触れることはできるだけ避け、プレイヤーの楽しみを損なわない範囲の記述に留めてある。それぞれのイベントの内容や結末は、自分自身の目で確かめてほしい!!



◀自力で解きたいけど、イベントは見逃したくない…、という人のために発生条件のみを紹介。

プロローグ

12歳になったピエトロ王子は王位継承の儀式のために、王家の洞窟に向かう。おなじみのキャラクターも多数登場し、ピエトロと仲間たちの新しい冒険が幕を開ける!!

ストーリーフローチャート

1 ポポロクロイス城下町
- ●モーム大臣に呼ばれてお城へ

2 ポポロクロイス城
- ●王位継承の儀式の説明を聞く
- フィールド(ポポロクロイス城〜タキネン村)

3 タキネン村

4 ギルダの館
- ●ボス戦(VS スーパーレッサーデーモン)
- ●ナルシアと合流

5 王家の洞窟
- ●知恵の王冠を入手
- ●パスカルのお告げを聞く

サブイベントチェック

授業開始・プロローグ 発生場所：ポポロ城下町ⓑ(この章のみ)	シリーズでおなじみの城下町の学校イベント。校庭で遊んでいた子どもたちに、先生が授業開始を告げる。
まき割りスペシャル・おやじver. 発生場所：タキネン村ⓒ(この章のみ)	今作でもタキネン村のまき割りおやじは絶好調!! お願いすれば、何度でも自慢の技を披露してくれるぞ。

エリアガイド その① 〜ポポロクロイス地方〜



ポポロクロイス城の周辺の地域で、現れるのは弱い敵ばかり。北東に進めばタキネン村に行ける。草むらや木陰にたくさん宝箱が置かれているので、見逃さずに拾うこと。

登場する敵モンスター ポポロクロイス城やタキネン村周辺に現れるモンスター。カワイイけれど意外に手強い!?

ドローン (S／P1上段①)	カモノハシ (S／P1上段②)	グリ (S／P1下段①)
しまねずみ (S／P1下段③)	マンドラゴラ (M／P7上段①)	ダッシュバード (M／P8下段③)

1 ポポロクロイス城下町

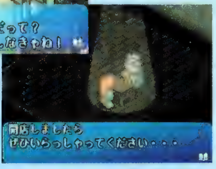


❶宿屋 ❷よろず屋 ❸デフショップ ❹学校

冒頭のイベントが終わると、城下町を自由に行動できるようになる。この段階ではまだ何も買えないが、あとで旅の準備を整えることになるので、よろず屋の場所（❷）はチェックしておこう。さらにさまざまなイベントや会話が楽しめるので、住民にはひと通り話しかけてみること。前作をプレイした人は、思わずニヤリとなるはずだ。



◀城下町だけあって、住民はみんなピエトロと顔見知り。会話のなかで彼の人気のほどを知ることができる。



▶周辺住民に怪しまれている変なお店（❸）。お店の地下には…!? いずれお世話になるぞ。

2 ポポロクロイス城

ホールの階段を上った謁見の間に行くとイベントが発生して、城内の人々の会話が変化してしまう。その前に寄り道して、ひと通り会話しておこう。城内には宝箱も置かれているので、残らず回収しておくこと。



◀謁見の間に入ると自由行動は終了。その前に城内を探索して、情報を集めよう。



▶城内には冒険の基礎知識を教えてくれる人が多い。今後の参考にしよう。

3 タキネン村

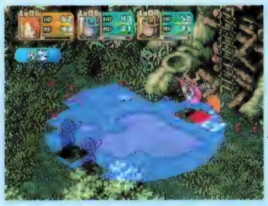
ポポロクロイス城の北東に位置する農村。特に重要なイベントは発生しないが、今後も頻繁に訪れることになる。宿屋（❶）の場所は忘れずに確認しておこう。



❶水車小屋(宿屋) ❷よろず屋

4 ギルダの館

森の魔女ギルダと、ナルシアが住んでいる館。途中の魔女の森にはモンスターも出現するので注意しよう。ピエトロたちが到着すると…!?

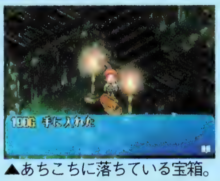


◀ここまで普通に戦ってきていれば、まず楽に勝てるはず。

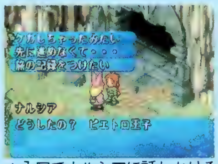
5 王家の洞窟

パーティキャラ ピエトロ

構造的にはほぼ一本道なので、まず迷わないはず。クリアするまで町には戻れないが、入口で回復とセーブができるぞ。一番奥の部屋では!?



▲あちこちに落ちている宝箱。忘れずに回収しながら進もう。



▲入口でナルシアに話しかけると、回復とセーブができるぞ。

登場する敵モンスター 外の敵よりやや強い程度。それでも苦戦するなら、入口付近で回復しながら経験値を稼ごう。

リビングデッド (M／P8上段①)
ボーンデッド (M／P9下段②)
オーク (M／P10下段①)

ジルバチェック へへへ〜、ねえ、知ってる？ ピエトロのヒミツ。なんでもピエトロってば、ご両親にもナイショでおみやげを収集して、自室の奥の隠し部屋に並べているらしいのよ。もう何年も前からの趣味らしくって、秘密の部屋の中には入りきらないほどのおみやげが一面に…!? キャーッ、興味あるわよねーっ!! なんでも前作の『ポポロI』や『ポポローグ』のデータが残っていると、そのときに集めたおみやげも引き継げるんですって！ アナタはもう試してみた？

第1章　大地の竜

そして3年後…。突然発生したパーセラの事件に、たくましく成長したピエトロ王子が立ち向かう。だがそれは、これから待ち受ける長い冒険の始まりに過ぎなかった！

ストーリーフローチャート

6 ポポロクロイス城
- ●竜事件発生・対策会議を行う
- ●エレナ登場
- ●ズールとボクシーの悪だくみイベント
- ポポロクロイス城下町
- ●ゴン＆ドンと合流
- フィールド(ポポロクロイス城〜パーセラ)

7 パーセラ

8 地の竜の巣穴
- ●白騎士と合流
- ●ボス戦(ＶＳ大地の竜ウルスラ、ザード)
- ●ガボ誕生
- ポポロクロイス城
- ●サニアの話
- かけあしの泉
- ギルダの館
- ウラノスの広場
- ●ウラノスに乗って竜の国へ
- フィールド(竜の国)

9 マンセル村
- フィールド(叫びの谷)

10 温泉洞窟
- ●ボス戦(VSボクシー)
- ●ギルバート登場

11 竜の城
- ●老竜神と話をする

サブイベントチェック

魔法使いの実験 発生場所:ポポロ城・地下実験室(4章まで)	前作でピエトロを魔法の実験台にした見習いの女の子も、今では立派な魔法使い。でも、その後輩が…!?
授業開始・第1章〜 発生場所：ポポロ城下町●(3章まで)	学校での授業開始イベント第2弾。発生期間中は、一度町の外に出れば何度でも見ることができる。
子どものガラス割り 発生場所：ポポロ城下町●(3章まで)	『Ⅱ』では赤ちゃんも生まれて、幸せいっぱいの学校近くの若夫婦。しかし、再びあの悪夢の日々が…!?
まき割りスペシャル･息子ver. 発生場所：タキネン村●(5章まで)	長い間、父親の技を見続けてきた木こりの息子。この章からは、ついに彼がその技に挑戦!!　結果は…!?
水没ブリオニアのイルカショー 発生場所:水没ブリオニア内・ステージ(2章以外)	『Ⅰ』の冒険で水没した空中都市ブリオニア。現在は観光名所として、パーセラから定期観光船も出ている。おみやげも売っているので忘れずに。

6 ポポロクロイス城

前章から3年、城内の様子もところどころ変化している。自由に動けるようになったら、ひと通り見て回ろう。城下町では、アイテムや武器の補充も忘れずに。



◀お城の主な人物が集結する対策会議。議論が出尽くした結果…!?

▶城下町ではお店をチェック。例のデフショップも開店している。

エリアガイドその② 〜パーセラ地方〜



ポポロクロイス最大の交易都市・パーセラ周辺の地域。パーセラや水没ブリオニア、海岸通りなどが含まれている。出現する敵のレベルが高いので、旅は慎重に…!?

登場する敵モンスター　パーセラまでの道中は、回復をこまめに。特にさつじんシェフの必殺技はダメージが大きいので注意。

ぬりわけぐま (S／P11上段①)	ピッチャー (S／P1上段③)	バッター (L／P12③)
ミスターペッパー (S／P1上段④)	ディナーセット (M／P4上段②)	さつじんシェフ (M／P4上段③)

7 パ　ー　セ　ラ

ムーンライト(❸)に行くとイベントが発生し、工事現場に入れるようになる。先に道具屋＆武防具屋(❷)と露天商(❹)を見て装備を整えておこう。港にはあの懐かしい面々も…。

❶宿屋 ❷道具屋&武防具屋 ❸バー・ムーンライト ❹露天商 ❺観光船乗り場 ❻工事現場



8 地　の　竜　の　巣　穴

パーティキャラ：ピエトロ、白騎士



▲地の竜ウルスラ＆ザードの連続ボス戦。特技をガンガン使って、強気で攻めよう。見事倒した暁には…!?

工事現場から行ける地の竜の巣穴。ザコ敵は登場せず、奥ではイベント後にいきなりボス戦に突入するので注意しよう。坑道内の部屋には必ず寄って、セーブ＆回復をしておくこと。また、町に戻ることも可能なので、万全を期したいなら武防具屋で白騎士の装備を整えておこう。

9 マ　ン　セ　ル　村



風車が特徴的な山間の集落。主な施設はハシゴを登った2階にあるので、見落とさないように注意しよう。武器屋＆防具屋(❷)で装備を一新し、おみやげ屋の商品を購入。アイテムの補充も忘れずに!!

❶道具屋&おみやげ屋
❷武器屋&防具屋 ❸宿屋

エリアガイドその③ 〜マンセル地方〜



はるか北方にあるという、伝説の竜の国とその周辺。ポポロクロイス地方とはかなり風土が異なるようだ。

登場する敵モンスター　ウラノスから降りた直後は、マンセル村に着くまで回復できない。敵の強さも段違いなので慎重に…。

ハイエナ (M／P4下段①)	カメらくだ (L／P13②)
プテラノドン (L／P13①)	サーベルタイガー (M／P4下段②)

10 温　泉　洞　窟

パーティキャラ：ピエトロ、ナルシア、白騎士、ガボ

初の本格的なダンジョン。奥の部屋で対応する石を壁にはめ込むと、通れなかった場所が通れるようになる。一度戻って新しい道を進もう。



▲この部屋の光る石を、床のくぼみにはめ込むと…。

▼通れなかった場所に道が出現。これで奥に進めるぞ。

登場する敵モンスター　外(マンセル地方)よりもさらに強力なモンスターが出現する。外のモンスターと楽に戦えるようになるまでは、洞窟に入らないほうが無難だろう。

カメル (L／P13③)	フラワードラゴン (L／P14①)
ライガー (M／P4下段③)	ピポバズーカ (L／P14②)

11 竜　の　城

飛竜ギルバートの背に乗って、ついに竜の国へとやってきたピエトロたち。その奥で彼らを待っていたのは…!?　道の途中にいるドラゴンたちにも話しかけてみよう。



▲決死の覚悟のピエトロが、老竜神にお願いをしていると…!?

白騎士チェック

このパーセラの港では、『ポポロⅠ』に登場したあの懐かしい方々に会えるでござる。今回も坑道に取り残されたナグロ殿やその家族。それに造船所では、ポストフ殿や弟子の方々が元気に仕事を続けているし、あのパミィ殿も無事に流され島を脱出して、定期観光船の受付(❺)として働いているでござる。あんなにあんなに会いたがっていた恋人とは、結局別れてしまったみたいでござるが…。その観光船を使えば、あのブリオニアにも行けるでござるよ。

第2章　不思議なサーカス

無事に帰還したピエトロたちを待っていたのは、サーカスの来訪でにぎわう町の声。チケットを入手したピエトロは、勇気をふりしぼってナルシアをデートに誘うが…!?

ストーリーフローチャート

12 ポポロクロイス城＆城下町
- ●サーカスの招待状をもらう
- ギルダの館
- ●ナルシアをデートに誘う

13 サーカステント
- ●サーカスを見る
- ポポロクロイス城＆城下町
- ●エレナと町の子どもたちが誘拐される
- ●エレナの人形を見つける
- パーセラ
- ●鬼面童子と合流

14 海岸通り

15 ロマーナ城下町

16 ロマーナ城
- ●ワルツ国王の依頼を受ける
- フィールド(ロマーナ〜ポレポレ村)

サブイベントチェック

パーセラの海釣り老人 発生場所：パーセラ(4章まで)	パーセラの港で釣りを楽しむ老人。ピエトロたちが話しかけると、次に釣れたものをくれるというが…!?
美形ナンパ師その①〜③ 発生場所：ロマーナ(3章まで)	常に新しい出会いを求める美形の男。パーティに女性がいる状態で話しかけると…!?　3パターンあり。
鋼鉄魔王シアターその① 発生場所：鋼鉄シティ・ロマンシアター(この章のみ)	今作でも楽しめるガミガミ(鋼鉄)シアター。各章ごとに上映内容が変化するので、まめに見に来よう。
伝説のジャズバンド(声なしver.) 発生場所：ロマーナ、バー・ボルファーレ(5章まで)	かつてその歌声で、人々を魅了していた歌姫のレナ。しかし今はバーを訪れても、彼女の歌は聞けない…。

12 ポポロクロイス城&城下町

状況が変わるごとに人々の会話の内容も変化するので、そのつど話しかけてみよう。デフショップの品ぞろえも新しくなっているので、要チェックだぞ!!



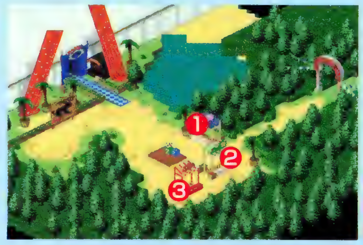
▲国王たちを招待しにやってきたズール団長。



▼町でも団員たちが、宣伝に励んでいる。

13 サーカステント

家族連れでにぎわうサーカスのテント。ここのお店はすぐになくなってしまうので、必要なものは今のうちに買っておくようにしよう。特にここでしか買えないおみやげの買い逃しに注意!!



❶アイス屋
❷おみやげ屋
❸よろず屋

14 海岸通り

パーティキャラ：ピエトロ、カイ、鬼面童子

ロマーナへと続く海岸の道。強力な敵モンスターが出現するが、こちらにも鬼面童子という心強い用心棒が付いているので、まず安心だぞ。



▲宝箱も積極的に回収しながら、ロマーナを目指そう。

登場する敵モンスター

見かけによらず手強い敵ばかり。特にHPの高いクラーケンには注意!!

- いっかくペンギン (M／P5上段①)
- かいぞくかもめ (M／P5上段②)
- ケルプマン (L／P14③)
- テクニシャン (M／P5上段③)
- クラーケン (L／P15①)

エリアガイドその④　〜ロマーナ地方〜





西の大国・ロマーナを中心とする地域で、音楽と踊りが非常に盛ん。ロマーナ城と城下町を含む北地方と、ポレポレ村・鋼鉄魔王城周辺の南地方に分かれている。

登場する敵モンスター

楽器だけに(?)、音を利用した特殊攻撃を使ってくる敵が多い。「ばんのうやく」は必須だぞ。

- マラカス (M／P5下段①)
- キルカスタネット (S／P1下段②)
- ヘルドラム (M／P5下段③)
- デストランペット (M／P5下段②)
- ファントムハープ (M／P6上段①)

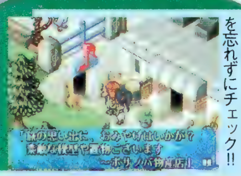
15 ロマーナ城下町



❶宿屋
❷バー：ボルファーレ
❸露天商
❹おみやげ屋
❺バー：ダンス・ダンス・ダンス
❻武器屋
❼防具屋
❽露天商
❾工事現場
❿アイス屋



やたらと広くて入り組んだ作りになっているロマーナの城下町。活気にあふれていて、見て回るだけでも飽きないが、最初のうちは目的地を探すのも一苦労かも!?　まず武器屋(❻)と防具屋(❼)、そして露天商(❸&❽)で、メンバーの装備を整えよう。余裕があったら、あとでパーティに入るジルバ用の装備も買っておきたい。見落としがちなおみやげ屋(❹)も忘れずにチェックしておくこと!!



◀露天商&おみやげ屋を忘れずにチェック!!



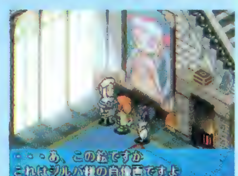
◀ひと通り見て回ったら階段を上ってお城へ。

16 ロマーナ城

ゲーム中でも1、2を争う複雑な構造のロマーナ城。初めて入った人は、まず確実に迷子になるはず(!?)。現時点では謁見の間以外では、特に重要なイベントは発生しないので、先を急ぎたい人はワルツ国王の所に直行するのが得策だろう。場所は2階の左上(画面奥側)なので、とにかく奥へ奥へと進んでみよう。ただしお城の中には、楽しい会話やイベントが満載。できればゆっくり城内を回りながら、ジルバ姫に関する噂を集めておこう。いったい姫って…!?



▲一応心配しているものの、姫に対して言いたい放題の住民たち。



▲王様の個室ものぞいてみよう。姫に対する溺愛ぶりがわかるはず。

●豊富なサブイベントに注目!!

ポポロクロイス地方に次いでサブイベントが多いのが、このロマーナ城&城下町。住民との会話も愉快な内容が多いので、今後も章が進むごとに話しかけてみよう。そのうちMAPも覚えられるはず!?



▲ジルバの親衛隊との会話は必見。あとで姫を連れて来よう。

レオナチェック



この章の見どころは、冒頭で王子たちが訪れるサーカスのイベントだ。ここでは美しいムービーで、怪しげなサーカス団の演技を楽しむことができる。演技中に登場する黒ライオンには特に注目してほしい。ポポロクロイス地方では黒ライオンは珍しいので、いい客寄せになっていたようだな。じつはこのライオンは…、いや、何でもない。あとになればわかることだ。しかしこのライオンの存在と、団長に対する反抗的な態度だけは記憶に留めておいてほしい。

17 ポレポレ村
フィールド(ポレポレ村〜鋼鉄魔王シティ)
18 鋼鉄魔王シティ
19 鋼鉄魔王城
- ●ジルバと合流
- ●ボス戦(VS トリオロボ、鋼鉄魔王)
- ●鋼鉄魔王城崩壊

ロマーナ城
- ●ワルツ国王とジルバが再会
- ●船でコトリコ島へ
- ●ガミガミ魔王と合流

コトリコ島
- ●四天王登場

20 コトリコ島発掘現場
- ●ボス戦(VSズール)
- ●エレナたちを救出
- ●白騎士と合流
- ●マイラ登場

17 ポレポレ村

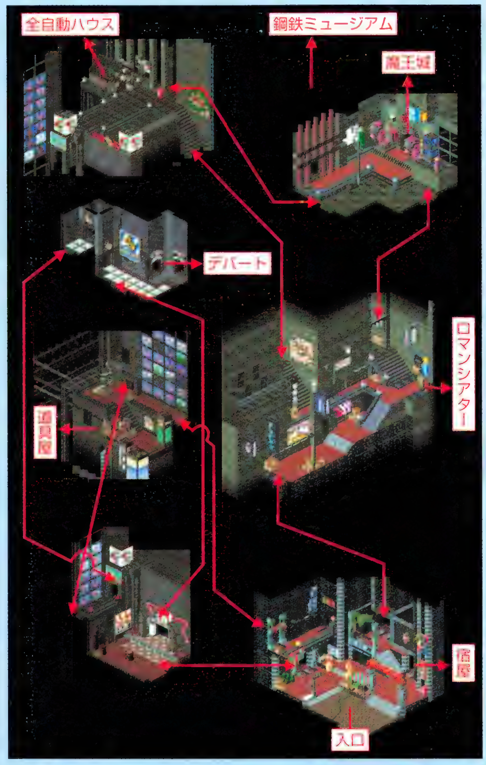
楽器の生産地として知られる村。村の中にも、楽器を型取った建物が多い。ここでも腕のいい楽士たちが多数誘拐されていて、住民は困り果てているようだ。お店は❶の建物に全部入っているので、まとめて用事を済ませよう。おみやげ屋(❷)も忘れずに。



❶武防具屋&道具屋&宿屋 ❷おみやげ屋

18 鋼鉄魔王シティ

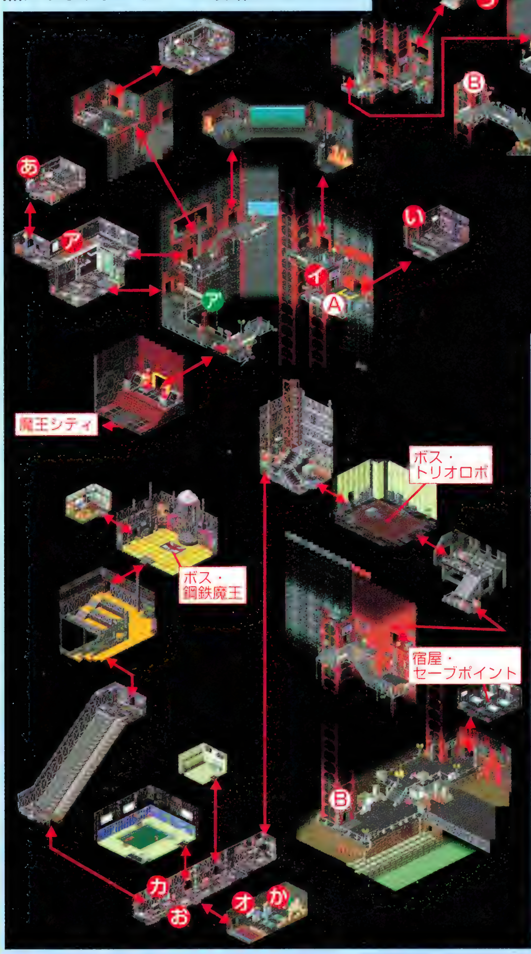
場所のつながりがわかりにくく、お店などを見落としがちなこのシティ。やはり『II』でも早々に崩壊してしまうので、おみやげなどの限定アイテムは早めに買い占めておこう。全自動ハウスやロマンシアターも必見だぞ。



19 鋼鉄魔王城

パーティキャラ ピエトロ カイ ジルバ

城内は大きく分けて３つの階層で構成されている。先に進むためには、各所のスイッチを順番に押していく必要があるので、一筋縄ではいかないぞ。シティの宿屋を拠点にしながら、じっくり攻略していこう。

【スイッチと仕掛けの解説】
- あ：このスイッチを押すと、アのベルトコンベアの向きが変わり、ア'のハシゴが降りてくる。
- い：魔王のオブジェを中央にはめるとイのエレベーターが使用可能に。
- う：ここを踏むとウのストッパーが解除される。
- え：３個のブロックで足場を作ってスイッチを踏むと、エ（２カ所）に橋が出現する。
- お：押すとオのカウンターが開く。
- か：押すとカのハシゴが降りてくる。

※ⒶとⒷはエレベーターの位置を表し、同じ記号同士がつながっている。



▲ジルバ姫を助けると、心強い仲間になってくれる。装備の変更も忘れずに!!

登場する敵モンスター

ここで登場するのは、鋼鉄魔王によって作り出されたロボットたち。多彩な特技を使ってくるので、防御力の弱いカイが倒されてしまわないように注意しよう。ジルバが仲間に加われば、戦闘もグッと楽になるはずだ。

ボール (S/P1下段④)	ロボニンジャ (M/P6上段②)	ファニードール (M/P6上段③)	
スチームパワー (M/P6下段①)	アンモナイト (M/P6下段②)	パンチドランカー (M/P6下段③)	ジェノサイダー (L/P15②)

20 コトリコ島発掘現場

パーティキャラ ピエトロ カイ ジルバ ガミガミ

ついに誘拐犯を追いつめたピエトロたち。入口で回復&セーブができるので、慎重に進めば問題は起きないはず。最深部では、ついにその正体を現した四天王の１人と対決することに!! 回復担当のキャラを１人決めて回復に専念させ、残り３人で特技の集中攻撃をかけよう。無事にボスを倒して、事件解決だと思ったら…!?


▲ダンジョン内には、特に難しいトラップは存在しない。



▼不気味な正体を現したズールとの決戦。力を合わせて戦え!!

登場する敵モンスター

前半の山場だけに手強い敵ばかり。危ないときはマジカルロードを使って、一度回復しに戻ろう。

マッディスラッグ (S/P2上段①)	テラスフロッグ (M/P7上段②)	ホワイトアント (M/P⑦上段③)
アンキロザウルス (M/P7下段①)	つぼへび (M/P7下段②)	ツインヘッド (L/P15③)

ガミガミチェック

ここで紹介している我輩の超ウルトラグレートワンダフルな宮殿、鋼鉄魔王城。栄光ある魔王城は、じつはこの城が初めてではないのだ。思い返せば数年前、苦労して建築した初代魔王城はピエトロめに破壊され、次に建てた新・魔王城も夢幻王国に取り込まれ…。ムガーッ、無性にハラが立ってきた!! 全部あのピエトロが悪〜い!! その辺りの歴史はシティ内にある博物館で詳しく勉強してほしい。何度くじけても野望を追い続ける!! それが男の、ロマ〜ン!!

第3章　神々の国

マイラによって呪いをかけられたピエトロを救うには、大神ユリウスに会うしか道はない！　ナルシアたちはわずかな望みを胸に、神々の国を目指して旅立つのだった…。

ストーリーフローチャート

21 ポポロクロイス城
- ●ジルバと合流
- パーセラ
- ●鉄道で移動
- ロマーナ城下町
- ポレポレ村

22 鋼鉄魔王シティ(崩壊後)
- ●ガミガミ格納庫
- ●ガミガミEXに搭乗、墜落

23 ジャングル

24 フンバフンバ村
- ●ザンバ沼(VSクッサー)
- ●白騎士と合流
- ●ギルバートに乗って移動

25 ハタハタ村

26 ラダック仙人の庵
- ●ジャンボを探して滝裏洞窟へ

27 滝裏洞窟
- ●滝裏洞窟の最深部（VS ゴーグ）
- ●ラダック仙人の庵から神々の国へ

28 神々の国
- ●神々の試練を突破
- ●大神ユリウスと会う

29 ポポロクロイス城

この先は次号へと続く…

サブイベントチェック

鋼鉄魔王シアターその② 発生場所:ロマンシアター	第3章のみ発生。某時代劇"必○仕事人"を思わせるムービーが楽しめる。どこかで見たような悪代官と高利貸しが仕事人の手にかかり……！
ハタハタ村の釣りおやじ 発生場所／ハタハタ村ⓕ(3章と5章)	第3章と第5章で発生。村のⓕの場所で釣りをしているおやじに話しかけると次に釣れた物がもらえる。釣れる物は魚やお金などイロイロ！

エリアガイド その⑤ ～ハタハタ村～



このエリアにはフンバフンバ村からギルバートに乗って来ることになる。ハタハタ村には武防具屋やよろず屋があるので、冒険の準備はここで整えておくこと。ラダック仙人の庵には光の柱（HP、MP回復＆セーブ可能ポイント）がある。滝裏洞窟にはボスが待っているので、そこでデータをセーブしておくのが得策だぞ。

登場する敵モンスター

ヒドラはハタハタ村、ハンドレッドとクオーツは滝裏洞窟のみ。それ以外の敵は両方のエリアに出現する。ヒドラは超強敵なので全力で戦うこと。

マイマイマ (S／P2下段①)	ハンドレッド (L／P16③)
オークキング (M／P8上段③)	クオーツ (L／P17①)
アンモロード (M／P8下段①)	ヒドラ (L／P20②)

21 ポポロクロイス城

第3章はピエトロの寝室からスタート。ピエトロにかけられた呪いをとくため、ナルシアを先頭に冒険を進めていくことになる。城を出たらまずはパーセラに向かおう。



◀大神ユリウスに会うため旅立つことになるのだ。



◀一度パーティを離れたジルバだが、再び合流することになる。

22 鋼鉄魔王シティ（崩壊後）

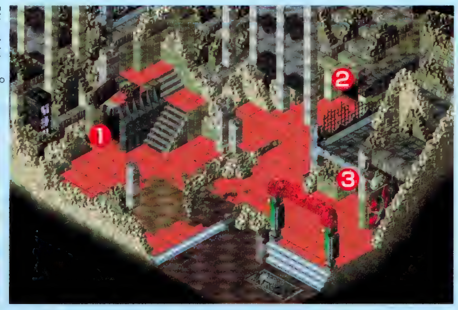
パーティキャラ：ナルシア　ジルバ　レオナ　ガミガミ

鋼鉄魔王シティのデパートでは、ガミガミ魔王の武器が購入可能。またロマンシアターでは、サブイベントが楽しめるぞ。それらを逃さずチェックしてからガミガミＥＸの格納庫に進んでいこう。格納庫まで続く地下通路は基本的に一本道。敵が出現するが、それほど苦労することはないはず。



◀地下通路を進み、突き当たったら壁際の通路に入る。ここは見落としがちなので要注意。

▶格納庫に続く隠し通路の入口は、宿屋のベッドの脇にある。地下に進んでいこう。



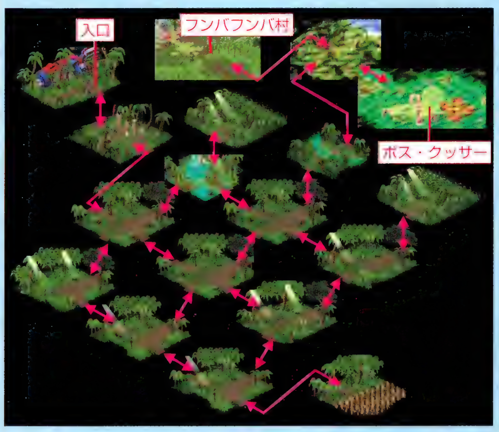
❶鋼鉄デパート　❷ロマンシアター　❸宿屋

23 ジャングル

パーティキャラ：ナルシア　ジルバ　レオナ　ガミガミ

ジャングルは似たような地形が多いだけで構造的にはとっても単純！　下のマップで全体像を把握しておけば迷う心配はないはずだ。自由に行動できるようになったら、まずはフンバフンバ村に向かおう。村に着くとイベントが発生し、ザンバ沼に行くことになる。ザンバ沼ではボス、クッサーとの戦いになるので、沼に行く前に村のよろず屋で準備を整えよう。クッサーを倒して村に戻れば、ハタハタ村に行けるようになるぞ。







◀左のマップを見てまずはフンバフンバ村に向かおう。ザンバ沼でのクッサー戦ではジルバの特技、トランプゴッズを多用して勝負。

登場する敵モンスター

ステータス異常が起こる特殊攻撃を仕掛けてくる敵が多い。戦いが長引くと危険なので、特技を使って手早く倒していこう。

	えりまきとかげ (M／P7下段④)
おひる (S／P2上段②)	ハエトリヤー (L／P16①)
ぽてむし (S／P2上段③)	トリケラトプス (M／P16①)
カオススラッグ (S／P2上段④)	ティラノザウルス (L／P16②)

24 フンバフンバ村

ガミガミＥＸ墜落後とクッサー撃退後に村へ入るとイベントが発生する。よろず屋では、おみやげの"おしゃべりオウム"と"神様のおめん"が購入できる。



▲村は木の上にあるので、行き来にはハシゴを利用しよう。



❶よろず屋　❷宿屋

25 ハタハタ村

パーティキャラ　ナルシア　ジルバ　レオナ　白騎士

ラダック仙人はハタハタ村から山を登った先に庵をかまえている。だが、その道中には強敵が続々登場するので、ハタハタ村の武防具屋で仲間の装備をしっかり整えておくこと。また、よろず屋にはおみやげの"地酒"も売られている。そちらも忘れずに購入しておこう。



❶武防具屋　❷宿屋　❸よろず屋



◀なんとラダック仙人は、お腹をこわしているらしい。これは一大事かも！



▶村の北東にある小道から山へ。強敵が出現するので油断するな。



▲つり橋までくれば、もうラダック仙人の庵は目前！　一気に駆け抜けてしまおう。

26 ラダック仙人の庵

ラダック仙人に会うと、弟子のジャンボが洞窟に行ったきり戻ってきていないことが判明。ジャンボを探して洞窟に行くことになる。庵の中でHPを回復させてから先に進もう。



▶ラダック仙人に会うと滝裏洞窟に行けるようになる。ジャンボを探して洞窟へ！

27 滝裏洞窟

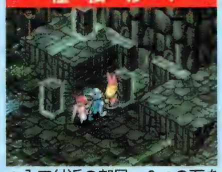
パーティキャラ　ナルシア　ジルバ　レオナ　白騎士

洞窟の最深部につながる扉は、3つの部屋にある仕掛けをクリアしないと開かない。仕掛けの解除方法は下に紹介しているので、これを参考に突破していこう。最深部にはボスのゴーグが待ち構えている。ここではナルシアの魔法、ミストスクリーンが効くのでぜひ使ってみよう。



◀ミストスクリーンで敵の攻撃が空振り！

仕掛け1



▲入口付近の部屋。2つの石を押して通路を確保し、奥にある太陽の印が付いた石を押し込む。

仕掛け2



▲ハシゴを降りた先の部屋。3つの石を押して通路を確保。月の印が付いた石を所定の場所へ。

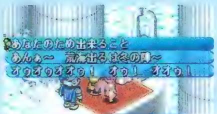
仕掛け3



▲最深部に近い部屋。太陽、月、星の印が付いた3つの石を同じマークの場所へ押し込むのだ。

28 神々の国

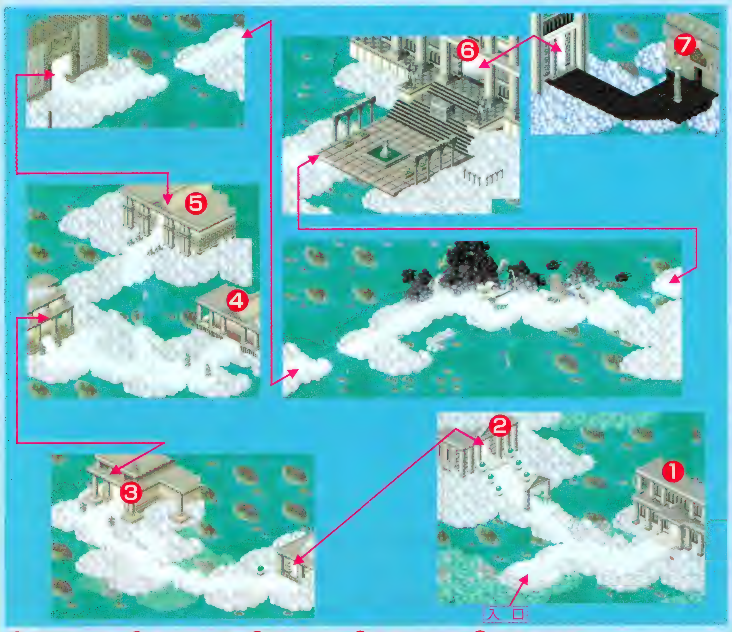
神々の国には7つの神殿があり、このうちユリウスの神殿を除く6つの神殿では神々の試練（ミニゲーム）が待ち構えている。これらの試練をクリアすると、パーティメンバー全員の能力値や経験値がアップするのだ。各神殿での試練の結果は、右に紹介しているとおり。❼の貧乏の神殿に行くには、まず❻に入り、神殿内の通路を右に曲がって進んでいこう。



◀勇気、愛、幸運の神殿を突破すればユリウスには会える。ただ試練は第3章だけのイベントなので全部回ること。



▶ユリウスと会うと、神々の国での行動は終了。自動的に地上へと送られる。



❶勝利の神殿　❷勇気の神殿　❸愛の神殿　❹知恵の神殿　❺幸運の神殿
❻ユリウスの神殿　❼貧乏の神殿

❶勝利の神殿

攻撃力の能力値が上昇。次々に現れる敵に勝ち続けるのだ。

完全勝利	+10
4勝	+5
3勝	+3
0～2勝	+0

❷勇気の神殿

集中力の能力値が上昇。逃げるまでの時間で評価されるぞ。

大成功	+10
成功	+5
失敗	+0
臆病者	+0

❸愛の神殿

防御力の能力値が上昇。"愛"を連想させる歌詞を選択しよう。

成功	+10

❹知恵の神殿

経験値が上昇。クイズの正解数によって獲得値が変化する。

パーフェクト	+1000
7～9問正解	+500
4～6問正解	+100
1～3問正解	+10

❺幸運の神殿

運の能力値が上昇。"だるまさんがころんだ"に勝てばOK!

成功	+10

❼貧乏の神殿

全能力値が上昇。差し出す金額によって上昇値が変化する。

10G	+0
100G	+0
1000G	+2
全額	+5

29 ポポロクロイス城

ユリウスの神殿でのイベントを終えると、自動的にポポロクロイス城の城門前まで飛ばされる。城下町には行けないので、そのまま城内に入りピエトロの寝室に向かおう。寝室に入るとイベントが発生し、苦しい戦いの続いた第3章がついに幕を閉じる。



◀はたしてピエトロは復活するのか!?　このあとアニメムービーが流れ……。

次号では!! 最終章まで一挙に大攻略!

次号では、第4章と最終章を徹底攻略！チャート＆マップで重要ポイントをバッチリ解説だ。さらに超強力なガボの特技"召喚"の集め方や、おみやげの購入ガイド。そして最終章でのみ発生するサブイベントの発生条件なども完全フォローしていくぞ。次号も絶対に見逃せない!!



乞うご期待!!

VALKYRIE PROFILE

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

全エンディング条件をついに公開! さらにノーマルの最終チャプターとハードモードを完全攻略!

今回は、3つのエンディングを見るための条件をいよいよ公開!! さらに、ノーマルモードのチャプター8とハードモード固有のダンジョン攻略も掲載しているぞ。一度クリアした人も必見の内容なのだ。

ヴァルキリープロファイル

発売中 RPG ▶¥6,800(CD2枚組、限定版¥9,800) ▶エニックス ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

A~Cエンディングの到達条件を公開!

A・B・Cの3つに分かれたエンディングの到達条件は以下の通り。物語の謎はAエンディングを見ることで明らかになるのだ。

A エンディングへの道

ヴァルキリーに秘められた過去が明らかになる真のエンディング。以下で解説する4つの条件をすべて満さなければ見ることはできない。



◀封印値はステータス画面の一番下に。

条件① 封印値を下げる

第一の条件は、封印値を下げることだ。封印値はエインフェリア(パーティキャラ)が仲間になるイベントをこなすと2下がり、彼らを神界に転送すると1人あたり12上がる。Aエンディングを目指すなら神界転送は控えよう(評価値が0にならないように注意)。また、右のイベントによっても封印値は大きく下がるぞ(詳細は欄外参照)。

封印値が大きく下がるイベント

発生場所	時期	封印値
イベント内容: 鈴蘭の草原で墓を見る		
鈴蘭の草原	チャプター1以降	-15
イベント内容: ルシオとの出会い		
ジェラベルン	チャプター2以降	-15
イベント内容: ブラムスとの出会い		
ブラムス城	チャプター3以降	-10
イベント内容: ロレンタが仲間になる		
フレンスブルグ	チャプター4	-15
イベント内容: メルティーナが仲間になる		
フレンスブルグ	チャプター5	-15
イベント内容: ルシオが仲間になる		
ジェラベルン	チャプター5	-20

条件② ルシオとメルティーナを仲間にする

物語で重要な役割をはたすエインフェリア、ルシオとメルティーナの2人は必ず仲間にしておこう。なお、メルティーナを仲間にするためには、上の表で紹介しているチャプター4のイベントをこなし、ロレンタを仲間にしておかなければならないので注意が必要だ。

条件③ チャプター6終了までにルシオを神界へ

3つ目の条件はチャプター6の終わりまでに、ルシオを神界へ転送すること。もっとも彼を転送すると、ほかのエインフェリア同様に封印値が12ポイント上がってしまう。封印値に不安があるなら、彼を送ったチャプターで別のエインフェリアを転送するのは控えたほうがいいだろう。

条件④ チャプター6以降のイベントを発生させる

条件①~③を満たしていると、チャプター6終了後から以下のイベントが発生する。ただしイベント①が起こっても、途中で封印値が上がってしまうと、その後のイベントは発生しない。封印値は常に低い状態をキープしよう。

エンディングへ至るイベントフローチャート

イベント① 「ルシオ悩む」

発生時期:チャプター7直前

チャプター6のあとの神界フェイズが終了して、チャプター7が始まる前に発生するイベント。神界へ送られたルシオのその後の姿が見られる。ヴァルキリーへの思いに悩む彼だが…。



◀悩むルシオを気遣うフレイアたち。

イベント② 「ルシオ粛清」

発生時期:チャプター7終了後

チャプター7終了後の神界フェイズで発生する。このイベントが発生すると神界で必要なエインフェリアの依頼は行われず、代わりにルシオが盗んだとされるオーブの捜索を命じられる。



◀ルシオは粛清され、魂は消滅してしまう。

イベント③ 「イヤリングの行方」

発生時期:チャプター8

チャプター8で鈴蘭の草原へ行くと発生する。このイベントを発生させるとラストダンジョンへ直行となり、ワールドマップへ戻ることはできない。すべての用意を整えてから向かおう。



◀この場所とヴァルキリーの関係は?

ラストダンジョン「アスガルド丘陵」へ

B エンディングへの道

Aエンディングの条件を満たしていない状態で、評価値が1以上あるとこのエンディングになる。神界でヴァン神族の王と戦う、ノーマルな展開だ。



◀普通にプレイするとこの結末になる。

C エンディングへの道

チャプター7終了以前に評価値が0以下になってしまうとCエンディング。一度警告されたあと、フレイに粛清されてしまうバッドエンディングだ。



◀評価値は神界転送を行わないと下がる。

SHORT SKILL Aエンディングを迎えるためには封印値を低く抑える必要がある。具体的な数値は明かせないが、封印値を下げるイベントをすべて発生させていても、全チャプターを通じて転送できるのは4人が限界と思ったほうがいいだろう。あとのチャプターで神界転送したほうがなにかとトクなので、最初の2チャプターは転送を控えよう。

最後の戦いとなるチャプター8を攻略

ノーマルの場合、チャプター8のダンジョンは奉竜殿とラストダンジョンだけ。ラグナロクの前に十分にレベルを上げておこう。

Chapter 8 チャプター8

ここまでくると敵も強力。ヴァルキリーには専用の剣「ヴァルキリーフェイバー」を生成して装備させよう。いらないアイテムはMP変換しておくこと。

奉竜殿～太陽と月、2つの顔を持つ

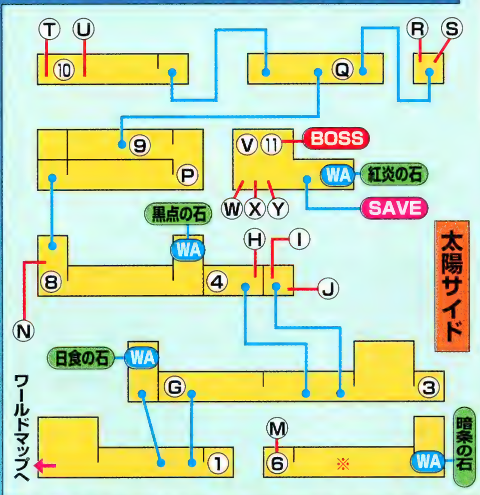
ここは、似た構造をもつ「太陽」と「月」の2つのダンジョンで構成されている。閉ざされた扉は、別サイドの同じ場所の岩を動かすと開くようになるのだ。

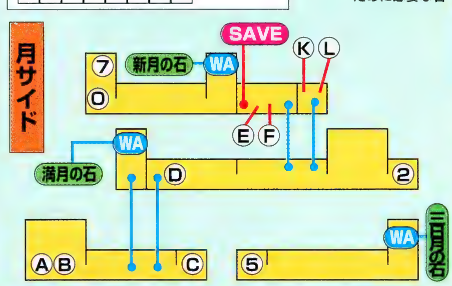
攻略手順

①満月の石を入手
②日食の石を入手
③三日月の石を入手
④黒点の石を入手
⑤暗条の石を入手
⑥新月の石を入手
⑦部屋の中央にある装置を動かす
⑧開通した通路を通って奥へ移動
⑨見張りの後から奥へ移動
⑩見張りを4回飛び越え紅炎の石を入手
⑪ガノッサを倒す

※の部屋は奥の通路へ
下の四角は扉に対応。入る順番を示す。
6 5 1 4 3 7 2 8

WA …ワープポイントとそこにワープするために必要な石





入手アイテム一覧

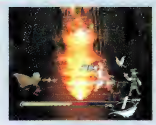
Ⓐワジール・レイピア
Ⓑ天空の瞳
Ⓒラピス晶石　Ⓓラピス晶石
Ⓔガード・レインフォース
Ⓕクリス晶石
Ⓖエーテル・セプター
Ⓗボルト酒
Ⓘバーン・ストーム
Ⓙルーシェン・ハンマー
Ⓚプリズミック・ミサイル
Ⓛセボリー
Ⓜイグニート・ジャベリン
Ⓝクール・ダンセル　Ⓞ天空の瞳
Ⓟシールド・クリティカル
Ⓠドラゴン・スレイヤー　Ⓡクリス晶石
Ⓢライトニング・ボルト
Ⓣスペル・レインフォース
Ⓤマイト・レインフォース
Ⓥ剛槍ダイナソア
Ⓦ神さびた砂時計(アーティファクト)
Ⓧ操呪兵設計図面(アーティファクト)
Ⓨドラグーン・フェイス(アーティファクト)

アーティファクト

名前	重要度	効果
神さびた砂時計	△	5ピリオド分時間を戻す
操呪兵設計図面	△	使用不能。MP10000に変換できる
ドラグーン・フェイス	○	雷属性のダメージを90%カットする兜

BOSS ガノッサ

8000ポイント弱の威力がある魔法を使う以外に取り柄のない敵。経験値は入らないので速攻で倒そう。



◀倒したあとで仲間になる。

ヨツンヘイム宮殿～素早いジャンプがカギ

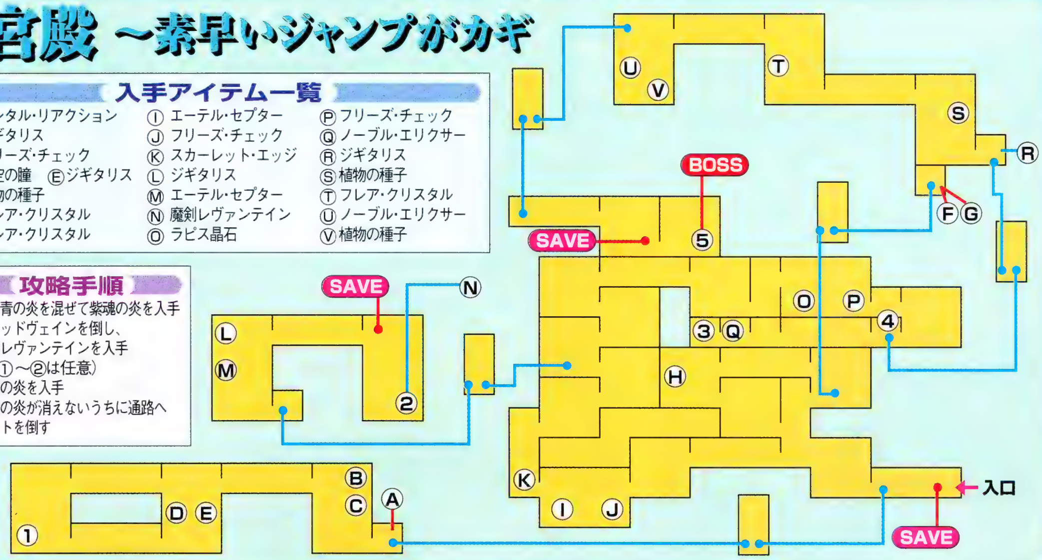
B、Cエンディングのラストダンジョン。薄い氷の足場は上に乗ったらすぐにジャンプすること。なお、攻略手順の①～②をこなすと最強の剣レヴァンテインが手に入るが、なくてもクリアはできる。

入手アイテム一覧

Ⓐメンタル・リアクション
Ⓑジギタリス
Ⓒフリーズ・チェック
Ⓓ天空の瞳　Ⓔジギタリス
Ⓕ植物の種子
Ⓖフレア・クリスタル
Ⓗフレア・クリスタル
Ⓘエーテル・セプター
Ⓙフリーズ・チェック
Ⓚスカーレット・エッジ
Ⓛジギタリス
Ⓜエーテル・セプター
Ⓝ魔剣レヴァンテイン
Ⓞラピス晶石
Ⓟフリーズ・チェック
Ⓠノーブル・エリクサー
Ⓡジギタリス
Ⓢ植物の種子
Ⓣフレア・クリスタル
Ⓤノーブル・エリクサー
Ⓥ植物の種子

攻略手順

①赤と青の炎を混ぜて紫魂の炎を入手
②ブラッドヴェインを倒し、魔剣レヴァンテインを入手
（①～②は任意）
③煉獄の炎を入手
④煉獄の炎が消えないうちに通路へ
⑤スルトを倒す



BOSS スルト

1人になると大ダメージを与える全体攻撃を行ってくる。味方のDMEを常に回復させながら戦うこと。



◀護衛がいる間は魔法で攻撃する。

アスガルド丘陵～ひたすら登れ

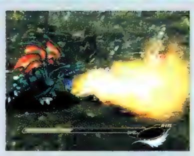
Aエンディングのラストダンジョン。一本道の足場を登っていくだけなので迷うことはないはずだ。ラスボスまでに2体の中ボスが待ち構えている。ザコ敵は移動で画面を切り替えると復活するので、セーブポイントの近くで経験値稼ぎをすることができる。中ボスは2体ともかなり強力なので、かなわないと思ったらレベルを上げて再挑戦しよう。



▲敵の有無を確認しながら登ろう。

BOSS ブラッドヴェイン

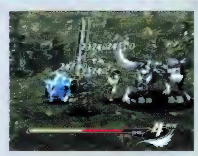
パーティ全体に、20000ポイントの威力がある炎をはく敵。HPが少なくなると大魔法を連発するので、残りHPが4割ぐらいになったら一気に倒そう。



▲決め技で1ターンにHPを半分減らせないと厳しい。

BOSS フェンリル

炎属性の攻撃に弱い敵。攻撃はすべて凍結効果があり、HPが残り少なくなるとパーティ全体を攻撃してくる。Auto Itemのスキルなどで対抗しよう。



▲ダメージが高く、凍結効果のある攻撃技をもつ。

SHORT SKILL 強力な全体攻撃をかけてくる敵、とくにボスと戦うときはAuto Itemのスキルが役に立つぞ。スキルをセットアップしてユニオンプラムやエリクサーの使用確率を100%に設定しておけば、攻撃の手を緩めることなく確実に味方の回復が行えるのだ。なお、このスキルは発動した本人のDMEの回復を最優先する傾向がある。

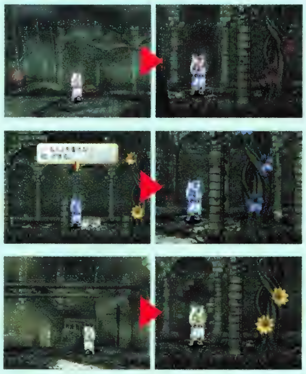
マップ中の記号の見方　①～…攻略手順　Ⓐ～…アイテム　SAVE…セーブポイント（その他特別な記号はマップ中で解説してあります）

ハードモードのダンジョン攻略法を伝授

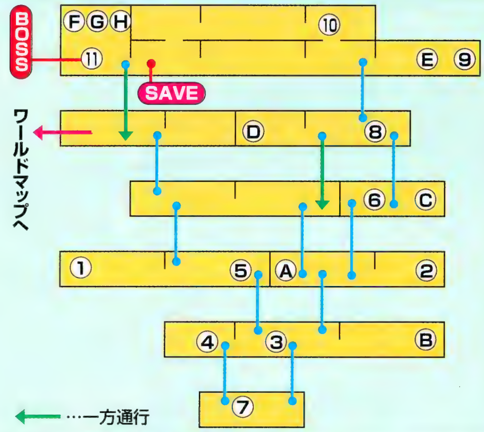
ここからは、ハードモードだけに出現するダンジョンを攻略する。ほかのダンジョンはノーマルと同じ攻略法が通用する。

サレルノ実験場 ～香りで道を切り開く

花の咲く植物によってふさがれた通路は、花の色に合った匂いをつけていると、植物が弱って通れるようになる。弱った植物は移動で画面を切り替えると復活してしまうが、強酸をかけると一定時間弱ったままの状態をキープできる。強酸を使うには弱った植物を調べればOK。なお、強酸は1度に1回分しか持てないが、使ったあとでマップ上の②の場所へ行けば再び手に入るぞ。

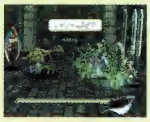


◀植物は、それぞれ特定の匂いを感じるとしぼむ。匂いをつけられる場所と対応する植物は左のとおり。



要注意モンスター マントラッププラント

つたを伸ばしてパーティ全体を攻撃してくる。普段攻撃を受けることの少ない、後衛のメンバーにも危険が及ぶのでDMEの残りに注意しよう。



◀炎属性の攻撃が弱点だ。

攻略手順

①沼に入り赤の匂いをつける
②強酸を入手
③赤の植物を弱らせ強酸をつける
④部屋に入って黄の匂いをつける
⑤香水を使い青の匂いをつける
⑥②の強酸を再び取り青の植物につける
⑦④の部屋を通り、手前へ出る
⑧黄色の植物を弱らせ向こう側へ
⑨沼に入り赤の匂いをつける
⑩つたを登り屋根伝いに⑪へ
⑪ハルピュイアを倒す

入手アイテム一覧

Ⓐスランティング・レイン
Ⓑ天空の瞳
Ⓒアイシクル・エッジ
Ⓓエレメント・セプター
Ⓔ紅蓮の宝珠
Ⓕ聖杯(アーティファクト)
Ⓖ名剣フェイム・フェイン(アーティファクト)
Ⓗ聖皇后のティアラ(アーティファクト)

アーティファクト

名前	重要度	効果
聖杯	△	チャプターごとに「聖なる雫」が発生
名剣フェイム・フェイン	△	攻撃力60で3回攻撃可能
聖皇后のティアラ	○	闇属性のダメージを50%カット

BOSS ハルピュイア

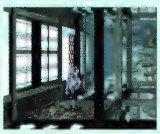
最初のターンで魔法をはね返すリフレクト・ソーサリーの魔法を使ってくる。効果は3ターン続くので、4ターン目まで魔法攻撃は厳禁だ。ハルピュイアに限らず空を飛ぶ敵にはスライディングなどの攻撃する位置の低い技が当たらない。コンボをつなげるときは、攻撃順序を考えよう。



▲最初の3ターンはすべての攻撃魔法をはね返してくる。

ローム丘陵のカラクリ屋敷 ～回る部屋を進め

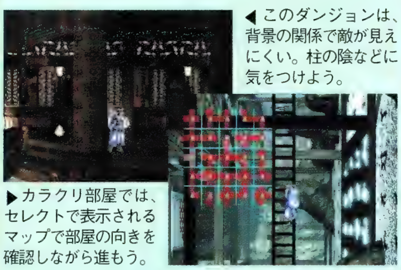
マップ自体は広くないが、部屋が回転するカラクリでかなり頭を悩ませることだろう。ここは部屋を移動するたびに元いたところと移動先を除く部屋がすべて左に90度回転する仕掛けになっている。また、カラクリ部屋では同じ部屋にずっといると武者の仮面が出現し、触ると部屋の入口まで連れ戻されてしまうので部屋の移動は素早く行うこと。



▲水の上ではなく縁の上に乗ってジャンプだ。

入手アイテム一覧

Ⓐ天空の瞳
Ⓑアデプト・イリュージョン
ⒸGuts
Ⓓ幻衣ミラージュ・ローブ(アーティファクト)
Ⓔ昴魔の鏡(アーティファクト)



◀このダンジョンは、背景の関係で敵が見えにくい。柱の陰などに気をつけよう。

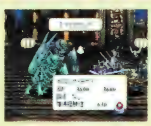
▶カラクリ部屋では、セレクトで表示されるマップで部屋の向きを確認しながら進もう。

アーティファクト

名前	重要度	効果
幻衣ミラージュ・ローブ	○	毒属性のダメージを90%カットするローブ
昴魔の鏡	△	50%の確率で敵の攻撃魔法を2倍にしてはね返す

要注意モンスター ネクロンアイデアス

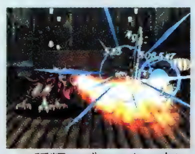
ガード能力が高いため、数が多いと苦戦する。ライトニング・ボルトの魔法を使って一掃してしまおう。



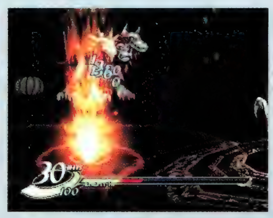
◀攻撃力の高い魔法で戦え。

BOSS キマイラ

毒、マヒ、呪いの状態異常を引き起こすブレスをパーティ全体にはく。状態異常の回復はCure Conditionなどのスキルを利用して自動的に回復させ、DMEの回復に全力を傾けよう。この戦いまでにキュア・プラムスの魔法を覚えておきたい。



▲3種類のブレスを一度にはく。状態異常はもちろんダメージもかなり高い。



◀決め技を連続で出そう。

攻略手順

①上へ移動
②上へ移動
③右へ移動
④下へ移動
⑤下へ移動
⑥④と⑦がつながるまで⑤と⑥を往復
⑦右へ移動
⑧⑨から⑩、⑪がつながるまで⑧と⑨を往復
⑩右へ移動
⑪ハシゴにつかまって右へ
⑫キマイラを倒す



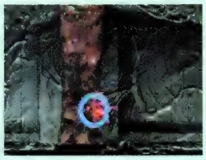
SHORT SKILL

魔晶石をたくさん出すには、分身を発生させるReverieのスキルと魔晶石の出現率を上げる生成の珠の装備がオススメ。ヴァルキリーのスライディングで空中に浮いた敵を攻撃すれば、1ターンで10個以上の魔晶石を獲得することも可能だ。ReverieはDark、生成の珠は首のない人形から上級配列変換の宝珠を装備すると変換できる。

暗黒塔ゼルヴァ～正確なジャンプが要求される

口状の穴に落ちると右のマップの右上にある部屋に送られてしまう。この穴に落ちないためには、狙った足場に着地できる正確なジャンプが要求される。また、通路をふさぐ壁は心臓を攻撃すれば通れるように。なお、オリハルコン（上級配列変換の宝珠の材料）の元になるアーティファクト「蘇生秘法書」は必ず取ろう。


▲2つの心臓を動かすとイベント経験値が入る。


▲連続でジャンプしないと落とされる足場もある。

入手アイテム一覧

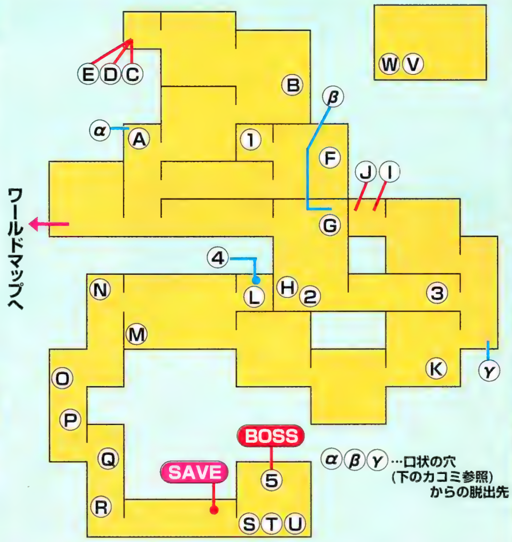
- Ⓐ天空の瞳
- Ⓑポイズン・ブロウ
- Ⓒバスタード・ソード
- Ⓓウォー・ハンマー
- Ⓔオート・アイテム
- Ⓕヒット
- Ⓖマンドレイク
- Ⓗクリス晶石
- Ⓘ名剣フレア・バゼラード
- Ⓙ聖遺物
- Ⓚセボリー
- Ⓛ透化薬
- Ⓜライトニング・ボルト
- Ⓝノイズ・アロー
- Ⓞ透化薬
- Ⓟポイズン・ブロウ
- Ⓠ植物の種子
- Ⓡラピス晶石
- Ⓢ蘇生秘法書（アーティファクト）
- Ⓣ聖剣ロスト・セラフィ（アーティファクト）
- Ⓤ蛇矛バシリスク（アーティファクト）
- Ⓥメイジ・スレイヤー
- Ⓦ紅蓮の宝珠

アーティファクト

名前	重要度	効果
蘇生秘法書	◎	宝珠装備でオリハルコンに変換可能
聖剣ロスト・セラフィ	○	2回攻撃可能な剣。10%の確率で発生する魔晶石の数が2倍になる
蛇矛バシリスク	○	2回攻撃可能な槍。10%の確率で敵を石化する

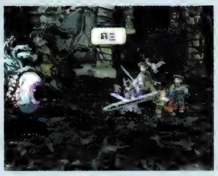
攻略手順

① 心臓を剣で叩く
② 口状の穴に落ち、中央のチューブから脱出
③ シャッターが開いた瞬間に向こう側へ
④ 心臓を剣で叩く
⑤ ヘルサーヴァントを倒す



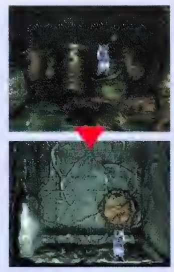
BOSS ヘルサーヴァント

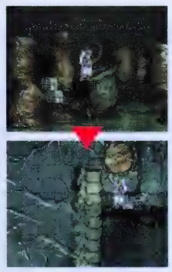
この敵は、死んだ仲間を蘇生する能力をもっている。勝つにはまんべんなくダメージを与え、1ターンで両方とも倒してしまうしかない。敵HPの残りを常に確認しよう。


▲倒すと生き残ったほうが確実に蘇生能力を使ってくる。

口状の穴に落ちると…

口状の穴に落ちた先の部屋では、灰色のチューブの上に乗れば外に出ることができる。チューブは3つありそれぞれ脱出する先が違う。チューブと脱出先の関係は右の写真を参考に。ただし、脱出口のある場所まで行ったことがなければチューブは動かない。


◀一番右のチューブはⓨ地点へ。一番ボスの部屋に近い場所でもある。


◀中央のチューブの脱出先はⓑ地点。左の陰には宝箱が隠れている。

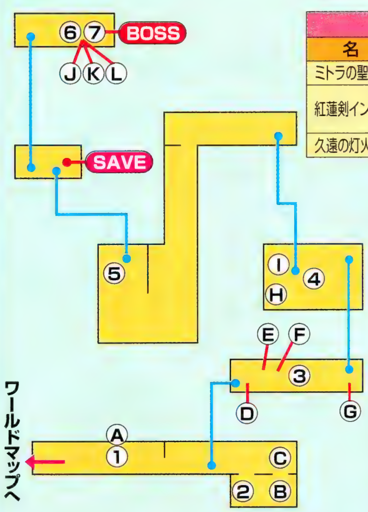

◀一番左のチューブに入ると、出口に近いマップ上のⓐ地点へ出られる。

炎の城塞～DMEを減らす罠に注意せよ

入口付近とボスの部屋に降り注ぐ火の粉に当たると、画面の左へ弾き飛ばされ、パーティ全体がダメージを受けてしまう。火の粉は剣で消せるが、スキ間をぬって走り抜けたほうが得策だ。出現する敵は氷属性の攻撃に弱いものが多い。

攻略手順

① 障害物をスライディングで抜ける
② スイッチを切り替え通路を出す
③ 晶石を壊した反動で足場を移動
④ 晶石の粉に乗って通路の前へ
⑤ スイッチを切り替え通路を出す
⑥ つぼを持ち上げ火の粉を集める
⑦ ファイア・エレメントを倒す



アーティファクト

名前	重要度	効果
ミトラの聖水	○	敵に100000ポイントのダメージを与える
紅蓮剣インフェルナス	○	炎に弱い敵を一撃で倒す剣。3回攻撃可能だが使うたびにDMEが5%減る
久遠の灯火	△	使用不能。MP4100ポイントに変換できる

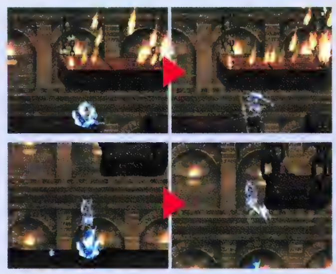
入手アイテム一覧

- Ⓐ天空の瞳
- Ⓑソウル・スレイヤー
- Ⓒシャドウ・サーヴァント
- Ⓓエストック
- Ⓔダーク・セイヴァー
- Ⓕグール・パウダー
- Ⓖストーン・トウチ
- Ⓗランサー
- Ⓘ紅蓮の宝珠
- Ⓙミトラの聖水（アーティファクト）
- Ⓚ紅蓮剣インフェルナス（アーティファクト）
- Ⓛ久遠の灯火（アーティファクト）


◀火の粉が少ないときは剣で消しながら進もう。火の粉を突破したらDMEを確認しておくこと。

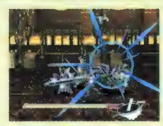
砕けた晶石の特性を利用

このダンジョンでは、晶石を砕いたときの特性を利用することに。1つ目は砕けた反動でヴァルキリーが弾き飛ばされる特性。これは天井が低い場所でジャンプの代わりになる。2つ目は砕けた晶石の粉を足場にできる特性だ。


◀これらの特性は、普通のジャンプでは不可能な場所へ行くために必要だ。

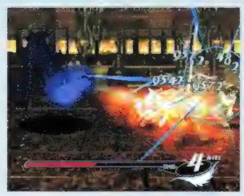
要注意モンスター ビートル・ジャイアント

この敵は、DMEの一番少ないエインフェリアを集中攻撃する習性がある。ガード能力が高いので敵全体に魔法をかけて倒してしまおう。動きが素早いため、姿を見かけたら慎重に行動して先制攻撃を受けないようにしたい。


◀魔術師だといきなり戦闘不能になることも。

BOSS ファイア・エレメント

これまで戦ってきたザコと同じ名前だが、実力はまったくの別物で非常に強力だ。氷属性の攻撃に弱いので、決め技を連続して出し、最後をアイシクル・エッジやクール・ダンセルなどの魔法で決めれば簡単に倒すことができる。攻撃力が高いので、回復はAuto Itemに任せてなるべく早めに倒してしまいたい。

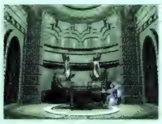

◀クール・ダンセルなどの魔法も使ってくる。

SHORT SKILL 晶石の塊は上に何度か乗ると壊れてしまうが、塊の上に晶石の破片を乗せれば、破片の上に限ってなら何度乗っても壊れないぞ。ある程度の高さまでなら晶石の破片をこつこつ積み上げるよりも、大きい晶石の塊の上に破片を乗せたほうが簡単かつ安定した足場になるのだ。晶石の塊と破片は少し離れた場所で用意しよう。

マップ中の記号の見方 ①…攻略手順 Ⓐ…アイテム SAVE…セーブポイント（その他特別な記号はマップ中で解説してあります）

水中神殿 ～操作感覚の違いに慣れよう

通路の一部が水没している。水中では動きが鈍くなるが、連続ジャンプで上昇できるぞ。また、歯車の塊のような機械は、隣の部屋に水を入れたときの水位を調節するのに使う。なお、ボスの手前にあるスイッチは、晶石を砕いた粉で光線を反射させて動かそう。


◀石像の両側を引くと水没する。

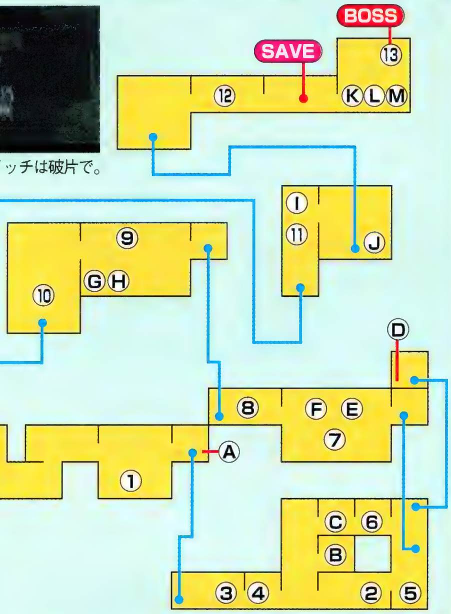

◀水を入れる前に石版をどかす。

BOSS レイス

強力な大魔法を使う。Gutsのスキルとエンジェル・キュリオを装備して戦おう。ミトラの聖水を使えば一撃で倒せる。


▲回復法が重要だ。


▲水中のスイッチは破片で。



攻略手順

①スイッチを踏んで石像を足場にする
②石版を引いて壁から離す
③機械の左の取っ手につかまりいちばん下まで降ろす
④石像の両側を引き出して部屋を水で満たす
⑤スイッチを剣で叩いて天井をいちばん下まで降ろす
⑥石像の両側を押して部屋から水を抜く
⑦晶石の破片で水中のスイッチを操作する
⑧光線を晶石で反射させて珠に当てる
⑨晶石の破片を水に浮かべ足場にする
⑩晶石の破片で水中のスイッチを2つ操作する
⑪壁が閉じる前に水面へまで上がる
⑫光線を3つの珠に当てる　⑬レイスを倒す

入手アイテム一覧

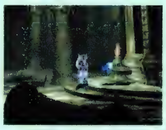
Ⓐ天空の瞳
Ⓑイグニート・ジャベリン
Ⓒダーク
Ⓓエンジェル・キュリオ
Ⓔラピス晶石
Ⓕプリズミック・ミサイル
Ⓖフットマンズ・アクス
Ⓗ名剣ルインズ・フェイト
Ⓘチャージ
Ⓙ紅蓮の宝珠
Ⓚ鏡鎧リフレックス(アーティファクト)
Ⓛ裂刀ファーウェル(アーティファクト)
Ⓜ銀河の雫(アーティファクト)

アーティファクト

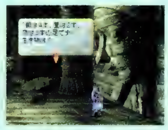
名　前	重要度	効　果
鏡鎧リフレックス	○	聖属性のダメージを90%カットする鎧
裂刀ファーウェル	○	攻撃するたびにDMEが5%回復する剣。3回攻撃可能
銀河の雫	△	使用不能。上級配列変換の宝珠でミトラの聖水に変換できる

古代墳墓アメンティ ～広いマップを突き進め

内部は広大だが、謎らしい謎は2つの宝玉を取ることだけ。宝玉を取ると閉まるドアは、台座に晶石の破片を置けばOK。また、三角形の足場に乗るときは、きちんと頂点に着地しないとすべり落ちてしまうぞ。なお、仮面のような敵に捕まって部屋に閉じ込められた場合は、壁のレリーフをすべて破壊すれば脱出できる。

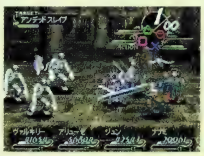

▲宝玉のあった場所に晶石の破片を置こう。


▲石像はあごを剣で壊せば通れるようになる。


▲石像の問いへの答えはどれを選んでも正解。

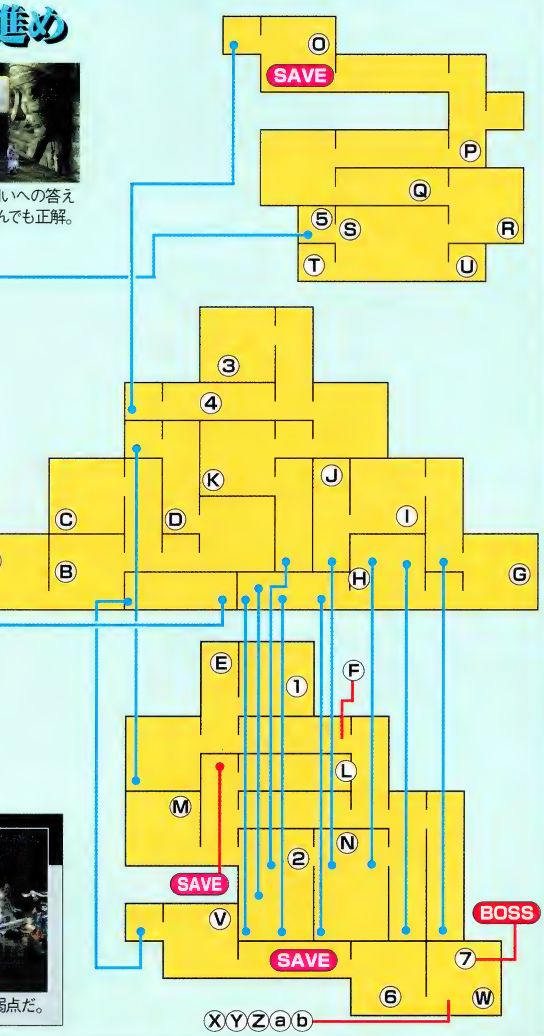
要注意モンスター アンデッドスレイブ

パーティ全体に攻撃を仕掛けてくる。攻撃力はそれほどでもないが、3、4体から連続で攻撃されると10000ポイント以上のダメージになる。聖属性の攻撃に弱いのでクロス・エアレイドを使おう。


◀3000ポイント前後の威力がある全体攻撃を使う。クロス・エアレイド一発で倒せる。

入手アイテム一覧

Ⓐ天空の瞳
Ⓑ紅蓮の宝珠
Ⓒ卑金属
Ⓓダークネス・アロー
Ⓔミスリル・プレート
Ⓕストーン・チェック
Ⓖルーシェン・ハンマー
Ⓗユニコーンの角
Ⓘクロス・エアレイド
Ⓙミスリル鉱石
Ⓚワジール・レイピア
Ⓛレジスト・マジック
Ⓜ名剣ルインズ・フェイト
Ⓝ鉄鉱石
Ⓞエヴォーク・フェザー
Ⓟリフレクト・ソーサリー
Ⓠレイヴン・スレイヤー
Ⓡ紅蓮の宝珠
Ⓢガード・レインフォース
Ⓣバジリスクのうろこ
Ⓤラピス晶石
Ⓥレイヴン・スレイヤー
Ⓦエーテル・セプター
Ⓧ聖酒リシュブール(アーティファクト)
Ⓨ亡王の仮面(アーティファクト)
Ⓩアンブロシア(アーティファクト)
ⓐ紅水晶のオルゴール(アーティファクト)
ⓑバジリスクの腕輪(アーティファクト)



攻略手順

①青い宝玉を入手
②上段の右側の通路から奥へ
③赤い宝玉を入手
④巨大な石像のあごを剣で破壊しスライディングで抜ける
⑤仮面につかまらないように⑤まで移動
⑥石像の問いに答える
⑦棺の前に宝玉を置きアズタロサを倒す

アーティファクト

名　前	重要度	効　果
聖酒リシュブール	△	使用不能。MP17500ポイントに変換可能
亡王の仮面	△	聖属性の攻撃に弱くなる兜
アンブロシア	○	DMEの最大値が6000ポイントアップする
紅水晶のオルゴール	△	使用不能。MP10000ポイントに変換可能
バシリスクの腕輪	○	毒属性のダメージを90%カット

BOSS アズタロサ

聖属性の大魔法を使ってくる。大魔法は20000ポイント近い威力があるが、ミスリル・プレートやカース・チェックなど聖属性の攻撃を減らすすアイテムを装備すればダメージを半分以下に減らせる。攻撃は決め技を連携させてラストにクロス・エアレイドを出そう。


▲ザコは魔法を使わずに倒す。


▲聖属性の魔法や攻撃が弱点だ。

SHORT SKILL ヴァルキリーは弓と剣の2種類の武器を使い分けることが可能だ。しかし、2つの武器に対応するスキルが違うため、装備の種類を変えるとセットアップしたスキルがすべて外れてしまう。とくに、戦闘中はスキルのセットアップが不可能なため、装備の種類を変えることはできる限り避けるべきだ。

アリアンロッドの迷宮～すべてワープで進む

25個の部屋を転送装置で移動するダンジョン。行く先は黒い球体を操作すると変更できる。1つの部屋に2つ数字がある場合は、2つの数字を足した（右側の数字に計算記号がある場合はそれに従う）合計が行く先の部屋番号だ。

BOSS ダークロード

まずはザコを速攻で倒そう。ボスは10000程度の威力がある全体攻撃を仕掛けてくるので、回復をAuto Itemに任せ攻撃に専念しよう。


▲ザコに注意しよう。

アーティファクト

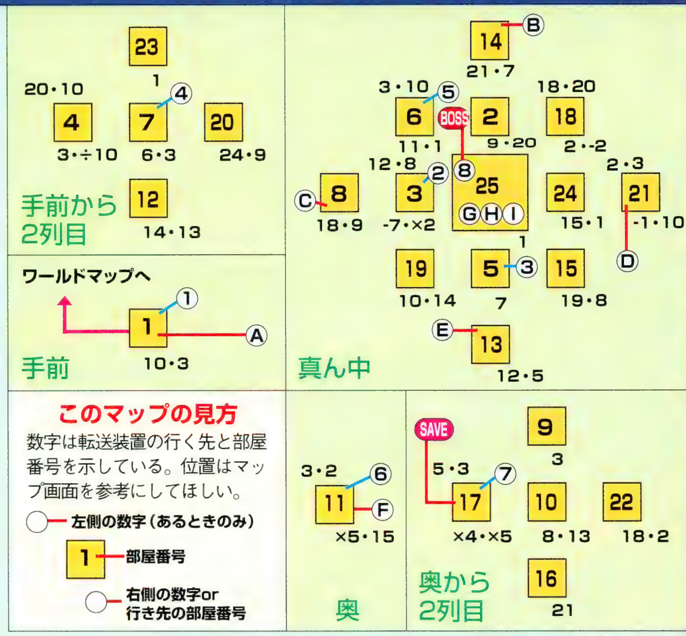
名前	重要度	効果
聖杖ユニコーンズ・ホーン	○	決め技が大魔法になる杖。使っても壊れない
賢者ソロンの秘文書	△	使用不能。MP15000ポイントに変換できる
雷光剣シェドザード	○	雷属性に弱い敵を一撃で倒す剣。3回攻撃可能

入手アイテム一覧

Ⓐ天空の瞳
Ⓑ閃弓フォウル・スレイヤー
Ⓒ妖剣クロムレア
Ⓓ魔杖アポカリプス
Ⓔ魔槍エターナル・フォルツ
Ⓕ紅蓮の宝珠
Ⓖ聖杖ユニコーンズ・ホーン(アーティファクト)
Ⓗ賢者ソロンの秘文書(アーティファクト)
Ⓘ雷光剣シェドザード(アーティファクト)

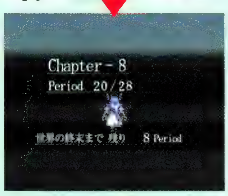
攻略手順

①数字を「3」にして転送装置へ
②左の数字を「12」、右の数字を「−7」にして転送装置へ
③何もせず転送装置へ
④数字を「6」にして転送装置へ
⑤左の数字を「10」、右の数字を「1」にして転送装置へ
⑥左の数字を「2」、右の数字を「15」にして転送装置へ
⑦左の数字を「5」、右の数字を「×5」にして転送装置へ
⑧ダークロードを倒す



天空城～落ちると外へ出されることも

マップ下部にある鎖につかまって進む地点では、落ちて画面外へ出てしまうとワールドマップまで戻されてしまう。ここにあるアイテムは無視して先へ進んだほうがいいだろう。通路をふさぐ植物は周りの蝶をすべて倒せば消えるが、ヴァルキリーがトラップの光線に当たって凍結すると、蝶は1匹ずつ復活してしまうのでトラップには近づかないようにしたい。

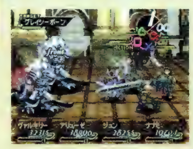
◀全滅と同じで強制的にマップの外へ出されてしまう。

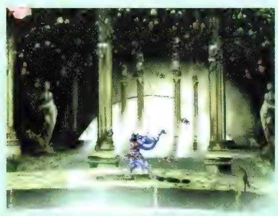
アーティファクト

名前	重要度	効果
剛弓ベルセルク・アロー	○	攻撃力2400の弓。毒属性のダメージが50%アップ
聖鎧アルフ・ストレイン	○	毒属性のダメージを90%カットする鎧
アトレイシアの竪琴	△	使用不能。MP7500に変換できる

要注意モンスター クレイシーボーン

この敵自体はたいして強くないのだが、倒すと別の敵にとりついてステータスをアップさせる「憑依」能力が危険だ。別の敵を先に倒すか、無理なら逃げよう。とくに、いっしょにいる敵が後ろの列にいたり、強力な場合は戦わないほうがいいだろう。


◀相手を一撃で行動不能にする技も使うが成功率は低い。


▲蝶をすべて倒せば先へ進める。

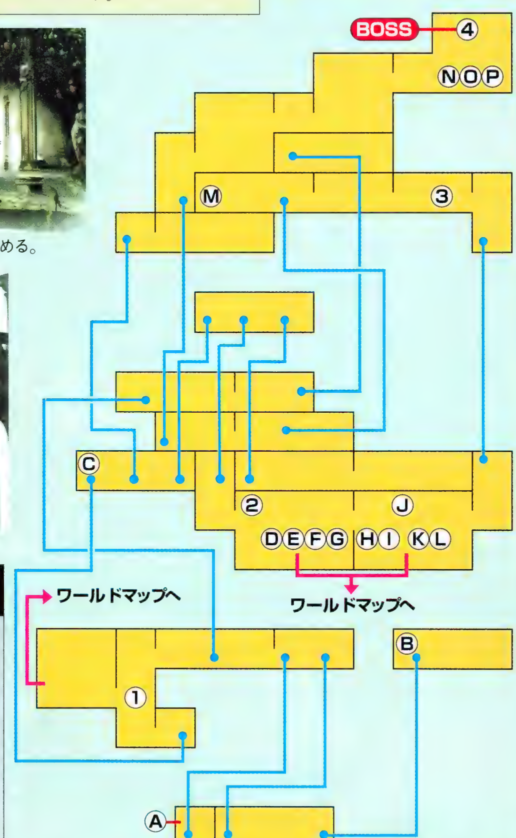
入手アイテム一覧

Ⓐ天空の瞳　Ⓑグール・パウダー
Ⓒ紅蓮の宝珠
Ⓓワジール・レイピア
Ⓔ植物の種子
Ⓕシールド・クリティカル
Ⓖクリス晶石
Ⓗリフレクト・ソーサリー
Ⓘコンセントレーション
Ⓙルーシェン・ハンマー
Ⓚ生命の秘薬
Ⓛグール・パウダー
Ⓜ閃刀シルヴァンス
Ⓝ剛弓ベルセルク・アロー(アーティファクト)
Ⓞ聖鎧アルフ・ストレイン(アーティファクト)
Ⓟアトレイシアの竪琴(アーティファクト)

攻略手順

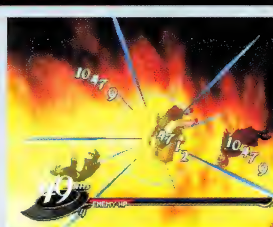
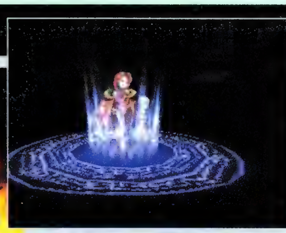
①階段を降りて右へ
②画面下へ落ちないように移動
③剣で蝶をすべて消す
④J・D・ウォルスを倒す


▲ボス前の階段の敵には上向きに剣を振ろう。



BOSS J・D・ウォルス

おもにポイズン・ブロウで攻撃してくるが、25000ポイント前後の威力があり非常に強力だ。Auto Itemでエリクサーを使いながら決め技の連携でダメージを与えていこう。HPが残り少なくなると、大魔法を使ってくるのでキュア・プラムスで回復しよう。



▲大魔法は20000弱程度の威力がある。
◀ザコは大魔法で一掃してしまおう。

マップ中の記号の見方 ①…攻略手順 Ⓐ…アイテム SAVE…セーブポイント（その他特別な記号はマップ中で解説してあります）

クロノ・クロス CRONO CROSS

いよいよ『クロス』攻略も最終回！　そこで今回は、『クロス』に関する情報を一挙大公開!!　Lv7固有エレメントや連携技完全リストなどのデータを満載し、かつ全ストーリーを網羅。2周目以降の情報もあるので、本当に見逃せないぞ!!

クロノ・クロス	
発売中	▶¥6,800（CD2枚組）▶スクウェア
RPG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

これで『クロス』は完璧！ 超濃密最終攻略!!

最後の攻略ということで、まず、ストーリーの終盤を攻略し、新ネタを多数公開。さらに、サブイベントを含む全編のおさらいと、プレイに役立つ各種データも掲載しているぞ。特に、2周目の情報や、Lv7固有エレメント入手法などは、やり込み派にはたまらない内容。これから2周目をプレイする人は必見だ。なお、本編&サブイベント攻略は、つまりやすいポイントにしぼって攻略している。これから『クロス』を始める人はぜひ参考にしてほしい。

やり込みガイド

ここでは、2周目以降でプレイ可能なさまざまな特別イベントと、輝く素材の集め方を紹介。どれも『クロス』をやり込むために必須のネタばかりなのでお見逃しなく！

やり込みチェック1…重要アイテムによる2周目の変化を一挙公開!!

まず、2周目をプレイするための手順を紹介しよう。初めに1周目をクリアしたらセーブする。そして、そのデータでプレイを始めると「強くてCONTINUE」と「強くてNEW GAME」を選ぶことができる。どちらかでプレイすれば2周目となるぞ。右で紹介している4つのアイテムを2周目で使えば、さまざまなプレイが可能になる。特にオススメなのが、「クロノクロス」を使用したパーティキャラを集める方法。これを利用すれば、パーティキャラを全員集めることも可能だぞ。全員集めたら、いろいろなキャラでパーティを組んで、ラスボスに挑むといった楽しみ方もできる。



▲1周目とは違った感覚でプレイできるので、かなり新鮮だ。

アイテム名	入手するタイミング	2周目で使用したときの効果
時のたまご	2周目を始めたあと、アルニ村で目覚めたときに自動的に入手	2周目のオパーサの浜（HM、ANどちらでも）で使用すると、時の闇でいきなりラスボスと戦うことができる。また、いつでもラスボスと戦うことができるようになる。ラスボスを倒す時期によってエンディングが変化する（やり込みチェック2参照）
試作時間変速器	2周目の最初から持っている	2周目でR2ボタンを押しながらプレイすると、早送り（L2ボタンでスロー）プレイができる
身代わりの護符	2周目の最初から持っている	2周目で、パーティキャラが3人以上集まったとき、1周目では固定であったセルジュを、別のキャラに変えることができる。ただし、これはバトル時のみ
クロノクロス	2周目での入手法は、1周目と同じ（P.87のサブイベント攻略S30を参照）	まず、2周目のカオスフィールドに行く。次に、スプリガンの家のメッセージが出た場所で「クロノクロス」を使う。すると、1周目のキャラを呼び出すことができる　※カオスフィールドクリア後に、ヒドラ沼で次元のゆらぎが出現する。そこで「星色のお守り袋」を使うとカオスフィールドへ行ける。これは1周目でも可能

やり込みチェック2…マルチエンディングの各条件はこれだ!!

前作『トリガー』にもあったマルチエンディング。これは全部で11種類あり、2周目でラスボスを倒すタイミングによって、エンディングの内容が違ってくるというもの（2周目でラスボスと戦う方法はチェック1を参照）。各エンディングの内容はここでは明かせないが、どれも1度は見る価値があるものばかり。なかにはかなり意表をついたものもあるので、下の条件を見ながら、すべてのエンディングを見てみよう！

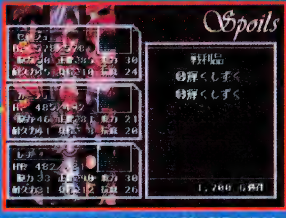

▶オパーサの浜の写真の位置で「時のたまご」を使うと、時の闇に行きラスボスと戦うことができる。

条件（ラスボスを倒すタイミング）
最初のアルニ村で、桟橋にいるレナに話しかけるまで（ポシュルを仲間にせず、セルジュ単独で）
最初の蛇骨館（AN）をクリアするまで
ヤマネコ編になるまでで、キッドを仲間にしていない状態
ヤマネコ編になるまでで、キッドを助けないルートを進み、ガルドーブ（AN）でキッドを仲間にしたあと
ヤマネコ編になるまでで、キッドを助けるルートの、テルミナでのコルチャのプロポーズイベント終了後
ヤマネコ編になるまでで、スラッシュルートで、キッドを助けてラズリーを仲間にしている状態
ヤマネコ編になるまでで、リデルを救出するまで
リデル救出後から天下無敵号に行く前まで
蛇骨館復興後、ツクヨミが消えたあとからフェイトを倒す前まで（グランドリームを入手した状態）
ツクヨミが消えたあとからフェイトを倒す前まで
フェイトを倒したあとから時を喰らうもの1を倒すまで

やり込みチェック3…"プリズム"シリーズ鋳造時に必要な、輝く素材の集め方

武器鋳造の原材料で"幻"と呼ばれている「輝く素材」。その入手法をお伝えするぞ。まず必要になるのが、召喚エレメント。これを使ってモンスター（ボス以外）を倒せば、必ず入手することができるのだ。下の表を例にすれば、Gフロッグを使うことで「輝くしずく」が手に入るということ。召喚エレメントごとに入手できる、輝く素材は表の通り。召喚エレメントの入手法も併せて紹介しているので、ぜひ入手してほしい。


▲回復・補助系のエレメントを使って、敵を倒さないようにしながら、フィールドエフェクトのゲージを1色に染めよう。



▲召喚エレメントで倒せば必ず輝く素材が手に入る。次元の狭間で戦闘を繰り返せば、輝く素材を大量にゲットできるぞ。

召喚エレメント名	属	入手方法	入手場所	召喚エレメントを使ってくる敵の種類と数	入手可能な輝く素材
Gフロッグ	青	イベント※	水龍の島HM	水龍の加護を受けるときにもらえる	輝くしずく
テラホエール	青	イベントバトル	水龍の島HM	水龍戦終了後に入手	輝くしずく
マリード	赤	トラップ	死炎山AN 死炎山HM	ドギィ2体で出現するときにトラップをかける ドギィ1体で出現するときにトラップをかける	輝く火
サラマンダ	赤	イベントバトル	死炎山AN	炎龍戦終了後に入手	輝く火
ソニア	緑	トラップ	影切りの森HM 世界のへそHM	バルブゥ1体で出現するときにトラップをかける ロングレッグ1体～2体で出現するときにトラップをかける	輝く葉
ジニー	緑	イベントバトル	世界のへそHM	緑龍戦終了後に入手	輝く葉
ゴーレム	黄	トラップ	ヒドラ沼AN	センティ1～4体で出現するときにトラップをかける	輝く砂
雷蛇	黄	イベントバトル	土龍の島HM	土龍戦終了後に入手	輝く砂
ユニコーン	白	トラップ	溺れ谷HM	ニワトリス1体～2体のときにトラップをかける	なし
セインツ	白	イベントバトル	天龍の島HM	天龍戦終了後に入手	輝くしお
訪問者	黒	トラップ	死海 溺れ谷AN	ジアース1体で出現するときにトラップをかける カゲネコ2体で出現するときにトラップをかける	輝くスミ
ジ・エンド	黒	イベントバトル	マブーレAN	黒龍戦終了後に入手	輝くスミ

※Gフロッグは、ストーリーのルートによって（キッドを助けるかの分岐によって）水龍の島でなく、古龍の砦で手に入ることがあります。

※本文中のANはアナザー（別世界）、HMはホーム（セルジュのいた世界）を表します。

メイン&サブシナリオ完全ガイド

ここから先はシナリオ攻略をお届け！　ゲーム開始時から終盤までのシナリオを一気に攻略していくぞ!!　さらにサブシナリオもフォローしているので、これだけ読めば初心者でもクリア可能なのだ。

ラスト直前までを一気に攻略！

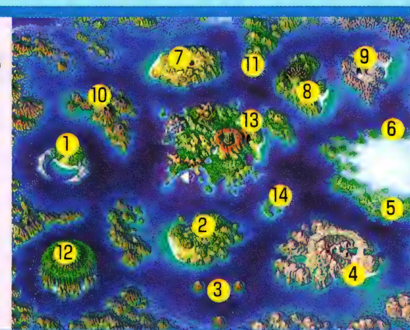
ここでは、メインストーリーの中でも、特につまりやすいイベントを徹底検証。まだ1周目をクリアしていない人や、これから2周目にチャレンジする人は参考にしてほしい。また、キャラを仲間にする方法など、重要度が高いサブイベントもあわせて掲載しているので、そちらもぜひお見逃しなく！



▲見逃したイベントがないかチェックして、2周目をプレイしみよう！

ワールドマップ

1 天龍の島
2 水龍の島
3 海月海
4 マブーレ
5 死の門
6 死海
7 土龍の島
8 隠者小屋
9 亡者の島
10 ガルドーブ
11 ゼルベス
12 世界のへそ
13 離れ小島
14 次元の狭間



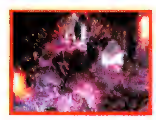
次に行く場所がすぐわかる！ 場所順攻略チャート

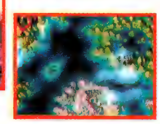
ここでは、メインストーリーをクリアするために、行く必要がある場所だけをチャート化して掲載している。また、このチャートは、⑥でキッドを仲間にしたあと、⑭で「キッドを助ける」を選択したルートで作成したもの。ほかのルートでは若干内容が変わるぞ。

No.	場所	サブシナリオ
1	迷宮	
2	アルニ村（HM）	S1 ポシュルを仲間にする方法
3	トカゲ岩（HM）	
4	オパーサの浜（HM）	
5	アルニ村（AN）	S2 ラッキーダンを仲間にする方法
6	風鳴きの岬（AN）	S3 岬でキッドを仲間にしないと？
7	アルニ村（AN）	
8	溺れ谷（AN）	S4「しゃれこうべ」をゲットせよ！
9	テルミナ（AN）	S5「大きなたまご」を取ろう
10	蛇骨館正門	S6 ルートが3つに分岐する
11	影切りの森	S7 岩を動かすと…？
12	蛇骨館裏・断崖絶壁	
13	蛇骨館（AN）	S8 フィオとルチアナを仲間にする方法
14	ガルドーブ（AN）	S9「緑の音色の鈴」の取り方
15	テルミナ（AN）	S10 キッドを助けないと…？
16	ヒドラ沼（HM）	S11 ジルベルトを仲間にする方法
17	テルミナ（AN）	S12 ラズリーを仲間にする方法
18	ガルドーブ（AN）	S13 メルを仲間にする方法
19	テルミナ（AN）	
20	隠者小屋（AN）	
21	天下無敵号（AN）	S14 ツマルを仲間にする方法
22	アルニ村（HM）	S15 ㉑クリア後にガルドーブに寄ると？
23	水龍の島（HM）	
24	死炎山（AN）	
25	古龍の砦（AN）	
26	カオスフィールド	S16 ツクヨミから「星色のお守り袋」をもらえる
27	ヒドラ沼（HM）	



No.	場所	サブシナリオ
28	オパーサの浜（HM）	
29	アルニ村（HM）	S17 ザッパとバンクリフを仲間にする方法
30	溺れ谷（HM）	
31	テルミナ（HM）	S18 星の子を仲間にする方法
32	蛇骨館（HM）	S19 キノコを仲間にする方法
33	テルミナ（HM）	S20 龍の子を仲間にする方法
34	マブーレ（HM）	S21 グランドスラムに勝て！
35	ゼルベス（HM）	S22 スネフを仲間にする方法
36	死の門（HM）	S23 イレーネスを仲間にする方法
37	隠者小屋（HM）	
38	亡者の島（HM）	
39	死の門（HM）	
40	死海（HM）	
41	テルミナ（AN）	S24 カーシュとゾアはどちらを選んでもOK
42	蛇骨館（AN）	
43	天下無敵号（AN）	
44	死炎山（AN）	
45	土龍の島（HM）	
46	水龍の島（HM）	
47	世界のへそ（HM）	
48	マブーレ（HM）	S25 ミキを仲間にする方法
49	天龍の島（HM）	S26 オルハを仲間にする方法
50	ガルドーブ（HM）	S27 グランドリームをゲット！
51	古龍の砦（HM）	S28 カブ夫を仲間にする方法
52	死海跡（HM）	S29 マスターハンマーの入手法
53	クロノポリス（AN）	S30「クロノクロス」の入手法
54	海月海（AN）	S31 再びキッドを仲間にする方法







攻略ワンポイント

召喚エレメントと輝く素材についての補足：P.82で紹介している12個の召喚エレメントは、それぞれ1つしか手に入らない。また、輝く素材は召喚エレメントで敵を倒せば、必ずとどめを刺した召喚エレメントに対応した輝く素材が手に入るぞ。ただし、ボスを召喚エレメントで倒しても輝く素材は手に入らないので注意すること。また、輝く素材は1部のアクセサリーを分解しても手に入る。召喚エレメントで倒すのが面倒な人は、試してみてほしい。

メインストーリー完全ガイド

P.83の場所順攻略チャートの中で、特に難易度が高い場所をピックアップして解説。『クロス』を初めてプレイする人でもラスト直前まで行けるようになっているので、プレイのお供にぜひどうぞ！

3 トカゲ岩（HM）

■コドモ大トカゲの捕らえ方

1：入ってすぐのマップにいるトカゲは、まずマップ中央の岩を動かして穴をふさぐ。次に、トカゲに近づいて穴に追い込み、戦闘すればＯＫ。
2：1のマップを左に進んだ場所にいるトカゲは、ひたすら追いかけて捕まえる。
3：1のマップを下に進んだら、マップ中央の木を伝って１度上に行く。そこから下に進み高台へ。トカゲが高台に近付いたら、◎ボタンでジャンプしよう。



▲3は、トカゲが動き出したのを見たら、高台からジャンプ。タイミングが命だ。

9 テルミナ（AN）

■蛇骨館への３つの侵入ルートについて

1：蛇骨館正門ルート
まず、鍛冶屋の横で走り回っている子どもに話しかける。次に、鍛冶屋の奥の部屋にいるピエールに話しかける。そのあと、子どもに話しかけて「勇者のバッジ」をもらい、それをピエールに渡す。
2：影切りの森ルート
テルミナの左端にある港へ行く。長い階段を上ってすぐの部屋に入り、右奥にいる男と会話しよう。するとミキが登場し、スラッシュ捜しを頼んでくる。これを引き受ければいい。
3：蛇骨館裏・断崖絶壁ルート
テルミナの入口の左上にある酒場に入ろう。酒場の左奥にいるアルフに話しかけると、蛇骨館に行くことになる。そのあと、霊廟のそばの浅瀬にいるコルチャに話しかければＯＫ。

■３つのルートのワンポイント

1：蛇骨館正門ルート
正門までいくと、選択肢が発生する。「突っ込む」を選ぶと戦闘は２回。「頭を使う」を選ぶと戦闘は３回になる。
2：影切りの森ルート
森の奥の道をふさいでいるボルクルスの動かし方は、まず滝の裏の洞窟で「香り袋」を入手し、丸い植物にさわって匂いをつける。次に匂いの色に対応したモンスターを誘導し、ボルクルスに食べさせたあと、戦闘に勝つと奥に行ける。
3：断崖絶壁ルート
マップの各所で噴き出している水は当たると下に落ちる。これを利用すると、シューティングなどを入手できるぞ。

13 蛇骨館（AN）

■蛇骨館クリアチャート

- 裏庭にある竜小屋へ行き老人と話す。その後、ミニゲームをクリアし、棚を調べて「蛇骨館のカギ」を入手する。そして、館の入口で門番との戦闘したあと館内へ
- 正面の扉左にある像を調べて、適当につまみを回し穴に落ちる。するとそこに兵士がいて、オリから出ると戦闘になる
- 食堂に行き、グレンに話しかける
- 兵士の宿舎に行き、グレンに話しかけたあと、部屋の奥の壁を調べて、像のつまみをまわす回数をチェックする
- 宝物庫の前にいる兵士に２回話しかけて部屋に入り、壁にかかっている「銀のペンダント」を取る
- 改良バルブゥとのバトル後、入口まで戻り、つまみの仕掛けを解く。図書館でマルチェラとの戦闘に勝ったら、広間に戻りツクヨミと会話する
- 広間の柱の裏にあるスイッチを作動させたあと、兵士と戦う。その後、エレベーターのイスのスイッチを押す
- 正面の部屋に入り、机を調べると蛇骨大佐とヤマネコが登場し戦闘に。ヤマネコ戦終了後、屋上でイベントが発生し、ガルドーブへと向かう

14 ガルドーブ（AN）

■キッドを助けるチャート

- 龍の社でディレアと会話後、船着き場へ行き、コルチャと会話しテルミナへ
- テルミナに到着するとコルチャが仲間に。そのあと、オパーサの浜へ向かう。緑の光が出ているところの近くで「星色のお守り袋」を使い、ＨＭへ次元転移する
- ヒドラ沼に着いたら右上の道へ。道なりに進むとドワッフが出現する
- ドワッフとの戦闘後、ドワッフを追いかける。沼の奥でヒドラとバトル。死体から「ヒドラの体液」を入手
- オパーサの浜へ戻り、ＡＮへ次元転移。テルミナからコルチャの船でガルドーブへ行き、ドクに「ヒドラの体液」を渡す

21 天下無敵号（AN）

■天下無敵号クリアチャート

- 自動的に甲板に移動後、海賊に囲まれサージェントとバトル。そのあと、らっしゅまる、ファルガ（両ボスともキッドを助けないルートのみ☆）と戦闘
- ファルガ戦終了後、イベントが発生し船倉に放り込まれる
- 船倉から出てすぐ右のドアを調べたあと、左に進んでハシゴを昇る
- ハシゴを上ったら、すぐ右の部屋に入り、奥の換気口を通って隣の部屋へ
- 通路の奥にいる男と、鍵の話をする。その後、鍵を持つ船員を捜し、鍵をもらう
- 甲板に出るとファルガのイベントが発生。イベント終了後、ダイモウジャとバトルになる

25 古龍の砦（AN）

■古龍の砦クリアチャート

- 砦の入口でアカシア龍兵（キッドを助けていないルートのみ☆と、Ｇフロッグがもらえる）とバトル。終了後砦の中へ
- 肝臓の間に入り、突き当たりの銅像を調べる。その後、方角を南に選択して下に落ち、赤いプリズムを消す
- 腸の間の迷路に入ったら、すぐ左の階段を上がり、道なりに進んで右のマップへ。次のマップに入ってすぐ左の階段を上って、道なりに進む。緑のプリズムの前でドラグナーとバトル。戦闘終了後、緑のプリズムを消す
- 肺の間は、Ａ１→Ｃ１→Ｃ２→Ｂ１→Ｂ２の順（写真参照）で宝箱を開ける。その後マップ右の道を進み、突きあたりの部屋へ。青いプリズムの前で巨大ネバルーとバトル。勝利後、青いプリズムを消す







- 胃の間へ入り、左奥の部屋にある像を調べる。次にセレクトボタンと青い床を上手く使って、パーティの順番を頭・腹・尾にする。そのあと、再び像を調べ、外に出て青いスイッチを押したら、尾・腹・頭の順にして像を調べる。外に出て、黄色い石版を調べたあと、黄色のプリズムを消す
- 中央の広間でサンフェイサーとバトル後、エレベーターで上に行く。黒のプリズムの前でカメイとバトル
- カメイ戦終了後、ワープ装置で砦の最上部へ。扉を開けたあと、蛇骨大佐、ヤマネコと２連戦
- その後イベントが発生し、プレイヤーキャラがヤマネコに変わる

26 カオスフィールド

■最短クリアチャート

- マップ右にある木の枝を調べ、木の実を落とす。スプリガンが家に戻る前に、走って家の中に入る
- スプリガンが仲間になったら塔へ向かう。塔でツクヨミと会話後、セルジュの幻が入ったドアと同じ位置のドアに３回入る
- 迷路でツクヨミが仲間になったら、マップ下へ進み、穴に入りヒドラ沼へ

34 マブーレ（HM）

■トマ14世と会話しよう

マブーレに着いたら、マップを歩いているトマ14世と会話。選択肢の中から死海を選んだあと、ゼルベスへ向かおう。

35 ゼルベス（HM）

■ゼルベスクリアチャート

- 亜人の休憩部屋で、賢者と会話。その後、ファルガの部屋でファルガと話をする。そして、カジノでファルガと勝負
- バーへ向かい、スネフのマジックショーを見たら、宿屋でイベントを見る。その後、再びショーを見て猫に変身する
- 宿屋の上の部屋に行き、「ハンドル」を入手する。その後、楽屋に向かいスネフの術を解いてもらう
- ファルガの部屋に行き、ファルガと会話。その後、カジノで勝負し勝つ。道をふさいでいる船員に話しかけ先に進む
- 賢者を追いかけて、「ちからずく～」を選び賢者とバトル
- 戦闘終了後「賢者のシオマネキ」を入手。スラッシュの船に行くかどうかの選択をしたあと、死の門へ

38 亡者の島（HM）

■岬まで行く方法

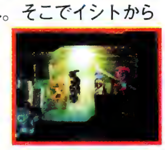
島に着いたら道をふさいでいるモンスターを倒し奥へ。次のマップに入ったら左側の骨の道に進み下へ行く。すると、突き当たりに鏡がある。鏡の前に進み、イベントアイテム「ガライ思い出の品」を使う。次のマップを道なりに進むと岬に着く。

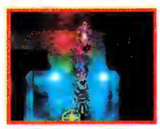


42 蛇骨館（AN）

■地下水路クリアチャート

リデルのイベント終了後、１階左側通路の一番奥の部屋へ。そこでイシトから「地下牢のカギ」をもらう。その後、通路の床にある鉄格子を調べて地下水路へ行こう。







- 地下水路に降りたら、近くの水路に入る。強制的に流されて次のマップへ
- ２つのタルを流して通路の間を埋める。その後、左へ進み奥の階段を上る
- Ａのバルブを閉めたら館内の地下通路へ戻る。そして地下水路の最初のマップへ
- 最初のマップを左に進み、次のマップへ。マップ中央にあるＢのバルブを閉める
- 最初のマップに戻り、Ｃのバルブを閉める。その後、マップ中央の水路を右に進み、Ｂのバルブを再び閉める
- 右へ進むとラウムとバトル。戦闘終了後、上に進み１番右のハシゴを上る

※チャートにある☆はレベルスターを表します。

攻略ワンポイント

土龍戦後、ＡＮの土龍の島へ行ってみよう。これまで行くことのできなかった、洞窟最深部（HM土龍の島で土龍がいる場所）に行くことができるようになっているぞ。そこに行くと、ジンジルクスというモンスターが出現して、戦闘になるのだ。コイツは、サンダーバレーなど強力な黄属性エレメントを連発してくる超強敵なので、土龍から盗めるイエロープレートは必須。しかし、直接攻撃力の威力も高いので、１周目で勝つのはかなり難しいのだ。

44 死炎山（AN）

死炎山に入って２つ目のマップを右へ。次のマップの分かれ道を左に行き、道なりに進むと炎龍がいるぞ。

BOSS●炎龍	属● HP 3400



１段階目は通常攻撃で楽勝。２段階目になると、威力の高い全体攻撃を使ってくる。まめに回復しながら、フリーズなどで応戦していこう。

落 サラマンダ	—
盗 レッドプレート	—

45 土龍の島（HM）

■土龍の島クリアチャート

ここは土龍への道のりが少し複雑。チャートを見ながら、最深部へ進もう。

- 流砂の中に落ちたら、出口をふさいでいるアンダロフを調べる。その後、砂の吹き上げを利用して地上へ戻る
- １度ワールドマップに出てから再び中に入り、流砂の中に落ちる。出口の男と話し「調査隊の爆薬」を入手する
- 次のマップに進んだら、右のアンダロフを爆薬で吹き飛ばす。中央のアンダロフは戦闘後に穴へ落とす
- 左側のアンダロフは、写真の位置で戦い、戦闘終了後に落とせば穴をふさぐことができる



- ３つの穴をふさいだら、マップ中央の穴を下りて奥へ行き、土龍とバトル

BOSS●土龍	属● HP 3100



注意すべきは２〜３回連続で繰り出される攻撃のみ。あとは大した攻撃はしてこないので、高レベルの緑のエレメントを唱えていけば楽勝。

落 雷蛇	—
盗 イエロープレート	—

46 水龍の島（HM）

最深部への進み方は、最初に水龍の島に来たときと同じ。洞窟の前にいるサイドステップを倒せば水龍とバトルになる。

BOSS●水龍	属● HP 2800



全体攻撃「津波レーザー」の威力が高い。これをくらったら、すぐに回復するように。戦闘前に、赤のエレメントを多めに装備しておこう。

落 テラホエール	—
盗 ブループレート	—

47 世界のへそ（HM）

世界のへそに行くときに、ラズリーを助けていないプレイヤーは、ピパピパと２回戦わないと「ふるき大地の果実」を入手できない。世界のへそに行ったら、「あたりが〜」というメッセージが出るまで敵と戦おう。その後、リーアと話せば、ティラノと戦闘になる。世界のへそから戻るときは、最初にリーアがいた木の上で「ピパ族の虫笛」を吹こう。



NEW CHARACTER リーア 属● スタミナ回復 9

■世界のへそクリアチャート

- ヒドラ沼（HM）へ行き、入ってすぐ左へ行く。木の上のルートを道なりに進むと、ピパピパとバトルに
- 戦闘終了後、「ふるき大地の果実」を入手。先へ進み、別のピパピパがいる場所で「ピパ族の虫笛」を吹く
- マルロザリーに乗ると自動的に世界のへそへ。リーアと会話したら、マップ上にいる敵と何度も戦闘する
- ある程度の敵を倒したら、リーアと会話する。そのあと、ティラノとバトル。戦闘後、マップの最深部で緑龍とバトル

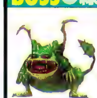
BOSS●ティラノ	属● HP 1600



単体攻撃である「かみ砕き」の攻撃力が高い。青属性のキャラは要注意。まめに回復をしながら、通常攻撃と青のエレメントで地道に叩くべし。

落 レジストリング	—
盗 パワーシール	光のイヤリング

BOSS●緑龍	属● HP 3700



グリーンアースで緑一色に染めたあとのヘルプラントが強烈。また回復エレメントを使ってくるので長期戦を覚悟して戦うように。

落 ジニー	—
盗 グリーンプレート	—

48 マブーレ（HM）

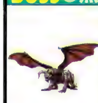
マブーレでのイベントは、ゼルベスでスラッシュを追いかけていたかどうかで変化する。追いかけていると、黒龍と戦うことになるが、追いかけていないと黒龍と戦わないまま、先に進むことになる。

■スラッシュを追いかけていた

マブーレに行く前に、ファルガをパーティに入れた状態で、ゼルベスのファルガに話しかけよう。するとイベントが発生し、自動的にマブーレに移動する。その後、マブーレにいるモンスターをすべて倒し、マップ上の洞窟に行くと黒龍とバトル。



BOSS●黒龍	属● HP 3900



ジーニアス後のエレメント攻撃の威力が高い。リデルの「白蛇の守り」などで守りを固めつつ、通常攻撃で地道に削っていこう。

落 ジ・エンド	—
盗 ブラックプレート	—

■スラッシュを追いかけていない

スラッシュを追いかけた場合に発生する、ゼルベスのファルガイベントと、マブーレでの黒龍戦が発生しない、楽なルート。マブーレに行き、洞窟の奥で眠っている黒龍を調べ、イベントアイテム「黒龍神の祈り」を入手して、先に進もう。



49 天龍の島（HM）

５体の龍を倒したら、天龍の島へ行こう。ここで行うことは、天龍とのバトルのみ。万全の態勢で戦いを挑もう。

BOSS●天龍	属○ HP 3800



多彩な攻撃を仕掛けてくるが、どれも威力は高くない。ヤマネコの通常攻撃がよく効くので、まめに回復しながら通常攻撃メインで戦えばＯＫ。

落 セインツ	—
盗 ホワイトプレート	—

50 ガルドーブ（HM）

ＨＭのガルドーブにある龍の社から、ＡＮのガルドーブへ。ディレアに「憎しみの涙の破片」を見せると「龍神の神子の紋章」をもらえる。ＨＭの龍の社でスティーナに話しかけると先に進めるぞ。

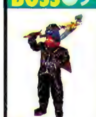


NEW CHARACTER スティーナ 属○ スタミナ回復 11

51 古龍の砦（HM）

古龍の砦へ行き、入口の石板で「龍の涙」を使って奥へ。すべてのプリズムが光っている状態なので、最上階まで進もう。扉の奥でダークセルジュと戦えばここでのイベントは終了だ。

BOSS●ダークセルジュ	属● HP 3000



通常攻撃の回数が多く、エレメントの威力も高い。長期戦は必至なので、戦闘前に白の攻撃エレメントと回復エレメントを多めに装備しよう。

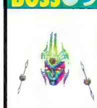
落 上級剣士の証	スタミナベルト
盗 ガラクタティアラ	虹色の貝殻

52 死海跡（HM）

死海跡には３つの運命のゆらぎがある。この内、どれか１つに入るとクロト、アトポス、ラケシスという３つの島があるマップに出る。３つの島すべてに行くと、最後(順番はない)の島でヴィーダとバトルになる。戦闘終了後は、クロノポリスへ。



BOSS●ヴィーダ	属● HP 2500



ボルケーノの威力が非常に高く、これをくらうとパーティ全員が瀕死の状態になる。常に回復エレメントを使える状態にしておこう。

落 光のイヤリング	女神のドレス
盗 白いブローチ	ホーリーライト

53 クロノポリス(AN)

ここは、マップの構造がすこし複雑なので迷いやすい。チャートを見ながら進んでいこう。また、ここは覚えるツボやケアレストといった貴重なアイテムが、数多く眠っている場所でもある。１階のドックにセーブポイントがあるので、そこを拠点にしながらマップを探索し、アイテムを探すといいぞ。

■クロノポリスクリアチャート

- まっすぐ進み、ベリルとバトル。戦闘終了後、さらに奥へ行くと開かない扉がある。その扉の右側にある部屋の床を調べるとハシゴが見つかる。ハシゴを下りて貯水槽へ



- 貯水槽に着いたら、左右にあるコンピュータを調べロボットを出す。ロボットを操作してマップ上のスイッチを入れる
- 貯水槽の奥のハシゴを上り、奥の広間へ。広間の右の通路を進み、突き当たりの部屋に行く。部屋では、左のドアへ進む
- 部屋の中央のコンピュータを調べ、エレベーターのロックを解除。広間に戻り、エレベーターで４階へ行く
- ４階の右の部屋に入る。職員から「主任がいない」という話を聞いたら、１階の左側出口の向こうにあるドックへ行く



- ドックで主任に話しかけたら、再び４階へ。今度は左の部屋に入り、宝箱を調べて「カードキー」を入手する
- エレベーターで地下１階へ行き、突き当たりのドアへ行く。ドアの左のスイッチを調べたら、中へ入る

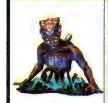
BOSS●ベリル	属○ HP 3200



威力の高い単体攻撃の固有技を連発してくる。ヒールウィンドやリカバーで回復しつつ、パーティ全員の通常攻撃で一気に攻めよう。

落 Ｐイレイザー	—
盗 カプセル	虹色の貝殻

BOSS●フェイト	属● HP 5000



カウントダウンが０になると、強烈な全体攻撃「ダークエナジー」を使ってくる。０になる前に、回復エレメントを使う準備を忘れずに。

落 マジックシール	—
盗 ホーリーライト	光のイヤリング

54 海月海（AN）

クロノポリスをクリアすると、自動的に天下無敵号へ移動。ここでのイベントが終了すると、空に浮かぶ塔へ行く方法を探すことになるので、星の子を連れてＡＮの海月海へ行こう。ただし、海月海の最深部にいるジェリーキングには、赤の攻撃エレメントしか効かない。赤の攻撃エレメントの数が少ない場合は、海底に入る前にガルドーブかテルミナで大量に買って、各キャラに装備させておこう。海底の最深部でジェリーキングを倒せば、いよいよラストダンジョンだ！

BOSS●ジェリーキング	属● HP 1657



このボスは、赤のエレメントしか効かないが、ＨＰが低い。ヒートなど、高レベルの赤のエレメントを連発していけば簡単に勝てるぞ。

落 レジストベルト	—
盗 光のイヤリング	空魔士のリング

※モンスター、キャラクター欄にある○は、属性を表します。

攻略ワンポイント

前ページの攻略ワンポイントで紹介したジンジルクス。コイツは強敵だが、なぜかプレイヤーに謎かけをしかけてくるのだ。防御すると、問題を出してくるので、フィルホワイト→フィルイエロー→ウィーク→トッター→スリップ→フィルブラックの順で、ジンジルクスに仕掛けよう。これで勝利したことになる。ただし、この場合、貴重なアクセサリーが手に入らなくなってしまう。なので、パーティに自信がある人は、ぜひ１戦交えてみてほしい。

サブストーリー完全ガイド

多彩な仲間キャラやサイドストーリーなど、サブイベントにもお楽しみ要素は盛りだくさん！　ここでは特に重要なものを、ピックアップして紹介するぞ。見逃したイベントがないかチェック!!

S1 ポシュルを仲間にする方法

HMのアルニ村で酒場に行き、奥の部屋に入る。画面中央の上にあるベッドを調べて、イベントアイテム「ヘケランの骨」をゲットしよう。広場に行くと、少女と遊んでいるポシュルがいる。ポシュルの近くで「ヘケランの骨」を使うと、ポシュルが自動的に仲間になるぞ。トカゲ岩に行く前に仲間にしておこう。

S2 ラッキーダンを仲間にする方法

まずHMのアルニ村で、漁師の家の地下に行く。そこにいる男に話しかけると、「サメの歯のお守り」をもらうことができる。次に、ANのアルニ村に行き、漁師の家の地下にいる男の近くで、「サメの歯のお守り」を使う。そのあと、立ち去ろうとするとイベントが発生し、ラッキーダンが仲間になるのだ。

S3 岬でキッドを仲間にしないと？

ANの風鳴きの岬で、カーシュたちとの戦闘が終わると、キッドを仲間にするか・しないかの選択が発生する。ここで仲間にするのを断ると、キッドは一時的に去っていってしまう。しかし、キッドの替わりにアルニ村でレナが仲間になるのだ。また、このときまだポシュルを仲間にしていなかった場合、レナと一緒にポシュルが仲間になるぞ。


◀キッドは、このあとでも仲間にできるので大丈夫。

S4「しゃれこうべ」をゲットせよ！

溺れ谷（AN）の巨大な骨を調べると「しゃれこうべ」を入手できる。これは、スカールの体の一部で、右の表にある6つすべてを集めると、スカールを仲間にすることができる。6つのパーツを集めたら、テルミナの蛇骨像のある広場の右にある家でおばあさんと会話。あとは、1度外へ出て再びおばあさんと話すと、スカールが仲間になるぞ。

スカールの骨はここにある！

アイテム	入手場所
しゃれこうべ	溺れ谷（AN）
いかった肩甲骨	影切りの森（AN）
しっかりとした骨盤	ガルドーブ（AN）
まっすぐな背骨	ヒドラ沼（AN）
骨太なろっ骨	水龍の島（AN）
バラバラの骨	亡者の島（AN）

S5「大きなたまご」を取ろう

「大きなたまご」は、龍の子を仲間にするために必要なイベントアイテム。入手法は、まず溺れ谷（AN）で、ハシゴを上って上のマップへ。次に、そのマップの左のハシゴを下りて、ニワトリスの巣へ行く。卵を調べると、「大きなたまご」を入手できるぞ。パーティメンバーを全員集めたい人は、必ずゲットしておこう。

S6 ルートが3つに分岐する

テルミナに到着し、蛇骨像をみがいている老人に話しかけると、蛇骨館に侵入することになる。蛇骨館への侵入ルートは3つあり、それぞれ仲間になるキャラが違う（場所順攻略チャート⑨参照）のだ。1つのルートを選択すると、それ以外の2つのルートで登場するキャラは、最後まで仲間にできないので注意しよう。

S7 岩を動かすと…？

影切りの森の奥へ進むと、大木の中の洞窟へ行くことができる。洞窟の中は流れの速い水路になっていて、移動速度が遅くなってしまうのだ。近くの岩で、流れのもとをふさげば流れが遅くなるのだが、そうすると後半でキノコを仲間にするのが難しくなる。キノコを仲間にしたい人は、岩を動かさないほうがいいぞ！

S8 フィオとルチアナを仲間にする方法

初めての蛇骨館をクリアしたあと、⑭のガルドーブでキッドが倒れるイベントが発生したら、もう1度蛇骨館へ行ってみよう。ここでフィオとルチアナの2人を仲間にできるのだ（詳細は右のチャート参照）。


◀調査隊の装備は、写真の場所でもらうことができる。

ガルドーブの酒場で、「緑の音色の鈴」を入手（詳細はS9参照） ▶ 蛇骨館の屋上で、ルチアナから「生命の輝き」の話を聞く ▶ 研究室でルチアナを仲間にする。そのあと、ヒドラ沼（HM）に入りすぐ左へ進み、木の上にある広場に行く ▶ 調査隊の隊長から「調査隊の装備」をもらったら、沼の奥に行きホブルムを倒す ▶ 宝箱から「生命の輝き」を入手したら、蛇骨館の屋上に戻る。フィオの前で「生命の輝き」を使うとフィオが仲間になる

S9「緑の音色の鈴」の取り方

「緑の音色の鈴」は、ヒドラ沼の行けなかった場所にも行けるようになる便利なアイテム。ガルドーブの酒場に行って、店の奥にいるドワッフに2回話しかければ入手できる。ただし、最初はドクのイベントがあり、酒場の中に入れない。1度外へ出てから再び入れば、ドワッフと会話できるぞ。

S10 キッドを助けないと…？

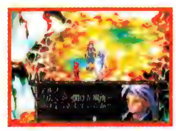
⑭のガルドーブでキッドを助けないと、助けた場合とは仲間になるキャラが違う。キッドを助けると、コルチャとラズリー（S12参照）が仲間になる。助けないと、グレンとママチャが仲間になるのだ。この2人は、⑮のテルミナで、入口の花屋のイベントを見たあとに、港に戻ると仲間にすることができるぞ。

S11 ジルベルトを仲間にする方法

ジルベルトを仲間にするタイミングは、キッドを助ける・助けないの選択をしたあと。仲間にする方法は、テルミナの1番左の奥にある霊廟に行き、小屋の中でジルベルトと会話すればいい。ジルベルトは、初期ステータスは頼りないものの、ストーリー終盤になると、腕力と耐久力がかなり伸びる。ぜひ仲間にしておこう。

S12 ラズリーを仲間にする方法

序盤でかなり使えるキャラの1人であるラズリー。彼女は、キッドを助けるルートを選択しないと仲間にできないキャラだ。キッドを助けるため、ヒドラの体液を取りに行くときに、ヒドラ沼で仲間にできるぞ。ただし、ヒドラを倒したあとでは、ラズリーを助けるイベントが発生しないので注意しよう。


▲「ピパ族の虫笛」は、ここで使う。オクトガル戦に備えて、回復系のエレメントを多めに装備しておこう。

ヒドラ沼に着いて、妖精の幻を見たら左の道へ進む ▶ 道なりに進むと、ピパピパとバトル。戦闘終了後、「ピパ族の虫笛」を入手 ▶ 先に進み、ひらけた場所の中心で、「ピパ族の虫笛」を使う。その後、マルロザリーとバトル ▶ バトル後、その場所の中心を調べると、地面が崩れて下の空間に落ちる ▶ 落ちた先で捕まっているラズリーに話しかけると、オクトガルとバトルになる ▶ オクトガルを倒すと、ラズリーが仲間になる

S13 メルを仲間にする方法

メルはキッドを助けるルートでのみ仲間にできるキャラ。「ヒドラの体液」でキッドを助けたあと、キッドのエレメントが盗まれているイベントが発生する。このあと、メルが犯人であることがわかり、彼女を追いかけるかどうかの選択肢が発生する。このとき「追いかける」を選択し、右のチャートに従って行動すれば仲間にできるぞ。メルはキッドと同じく、敵からアイテムを盗むことができる固有技を持っている。この機会にぜひ仲間にしておこう。

メルが逃げたら、龍の社の前にいる男と会話する ▶ 会話後右に進み、住居塔でメルを発見したあと捕まえる ▶ キッドをパーティに入れた状態で、メルと会話すればメルを仲間にすることができる

S14 ツマルを仲間にする方法

ツマルは進化する唯一のキャラ（P.90参照）。仲間にする方法は、初めての天下無敵号で、甲板に出る直前の広い部屋にいるツマルにひたすら話しかけるだけ。最初のうちは逃げられるが、何回か追いかけて話しかけると仲間になるぞ。

S15 ㉑クリア後にガルドーブに寄ると…？

㉑のガルドーブでキッドを助けないまま進んでも、㉑の天下無敵号クリア後にガルドーブに寄れば、キッドを仲間にすることができる。さらにこの場合、キッドと一緒にドクも自動的に仲間になるのだ。始めからキッドを助けておいたほうが、何かといいことがあるのだが、こういう方法もあるので覚えておこう。

S16 ツクヨミから「星色のお守り袋」をもらえる

キッドを助けないルートで進むと、次元転移時に必要な「星色のお守り袋」が入手できない。しかし、カオスフィールドでツクヨミが自動的に仲間になったときに、ツクヨミから「星色のお守り袋」をもらうことができるぞ。

S17 ザッパとバンクリフを仲間にする方法

ザッパとバンクリフは、㉛のテルミナ（HM）で仲間にできる。ザッパは、テルミナの鍛冶屋に入ってイベントを見たあと、話しかけると仲間になる。ザッパを仲間にすると、どこでも装備品を鋳造できるようになるので覚えておこう。また、バンクリフは、鍛冶屋の奥の家に行き、バンクリフと会話すれば仲間になる。

攻略ワンポイント

ゲーム後半になって手に入るエレメントに、「〜アース」と名のつくエレメントがある。これらのエレメントは、フィールドを対応する属性の色1色に染めることができる、非常に便利なエレメントなのだ。簡単にフィールドを1色に染められるので、召喚エレメントも簡単に唱えることができ、ボス、ザコ問わず戦いやすくなる。また、なにより輝く素材を集めるのが楽勝になる（輝く素材についてはP.82を参照）ので、プリズム装備が欲しい人は活用しよう。

S18 星の子を仲間にする方法

星の子は、ヤマネコ編になって船で自由に移動できるようにならないと、仲間にはできない。やり方はチャートの通りだ。また、星の子を捕まえるときは、近づいて◎ボタンをおせばOK。ちなみに、星の子を仲間にしたあと、1度外へ出てから再び中に入り、男と会話するとフレーム「星のおみやげ」をもらうことができるぞ。フレームを集めている人は見逃さないように。

ボートで海月海の中央に行き、海底へ ▶ マップに入ってすぐ左上の階段を降りて、下のマップへ進む ▶ 下のマップに着いたら道なりに進み、マップ中央の穴の中から「星のかけら」を入手 ▶ 天龍の島の頂上へ行き、広場の中央にある宝箱を調べる。すると巨星の子が出現し戦闘に ▶ バトル終了後、星の子が逃げ出すので、追いかけて捕まえる。会話イベント終了後に仲間になる

S19 キノコを仲間にする方法

キノコを仲間にする方法は、右の通り。ただし、S7で岩を動かしていると、この方法は使えない。その場合は、岩の周囲をよく調べてみよう。奇妙な波紋があるはずだ。そこで◎ボタンを押すと……。

HMの影切りの森へ行き、滝の裏の洞窟に入る。洞窟の奥で、ナベをやっている男に話しかける ▶ 男と会話後、大木の奥にある水路に向かい、穴をふさいでいるモンスターとバトル ▶ 戦闘終了後、親子からイベントアイテム「きのこ」をもらい、再びナベをやっている男のところへ ▶ 男に「きのこ」を渡すと仲間になる

S20 龍の子を仲間にする方法

龍の子を仲間にする方法は、まず溺れ谷で「大きなたまご」を入手する（S5を参照）。次にHMの古龍の砦へ向かう。砦内部にある、5つのプリズムを消して（プリズムの消し方はP.84の㉕を参照）エレベーターを使えるようにしたら、地下1階へ。装置の中央にあるくぼみの前で「大きなたまご」を使うと、くぼみに自動的にセットされる。たまごがふ化すると龍の子が仲間になるぞ。

S21 グランドスラムに勝て！

㉟のゼルベスで、ファルガにカジノの勝負で勝つと、グランドスラムに参加できるようになる。グランドスラムは、モンスター同士を戦わせる闘技場で、ここで3連勝するとジャネスが仲間になるのだ。ちなみに、選べるモンスターはスプリガンがスタイルコピーできるモンスターと同じ。オススメは、カオスフィールドで出現するカオスモンキー。こいつが使えると3連戦が楽になるぞ。



▲第1戦は、パイレッタからライフレスのゲットソウルを使い、必ず最初にブッフを倒そう。ブッフさえ倒せばあとは楽勝。もし倒せなかったら、すぐに逃げてやりなおすこと。



▲第2戦の強敵は、マシンナリー。こいつをエフトの打撃で先に倒そう。マシンナリーを倒したら、次はバルを倒す。バルの使うフリーズは、味方を凍結させるので要注意だ。



▲第3戦が始まったら、最速でバルブゥのパワーレベルをため、ヘルプラントでダメージを与える。このあと、エレメントを使いきるつもりで戦えば勝てるはずだ。

S22 スネフを仲間にする方法

スネフは、㉟のゼルベスで賢者を倒して「賢者のシオマネキ」を入手したあとでないと仲間にできない。賢者戦が終了したら、カジノに行く。すると、スネフがカジノで勝つイベントが発生する。このイベントが終了したら、すぐに楽屋へ向かおう。楽屋に入ると会話イベントが始まり、これが終了すると仲間にできるぞ。仲間にするタイミングを間違えないように注意すること。

S23 イレーネスを仲間にする方法

㉟のゼルベスでの賢者戦が終了すると、スラッシュが登場し、自分の船に来ないかと誘ってくる。ここでの選択肢で、誘いに応じると、スラッシュの船でイレーネスを仲間にすることができるのだ。誘いを断るとイレーネスを仲間にすることができないうえに、スラッシュのライブイベントを見られない。



◀イレーネスは魔力が高いので、終盤まで使えるキャラだぞ。

S24 カーシュとゾアはどちらを選んでもOK

㊶のテルミナに着いたら、酒場に入る。するとイベントが発生し、左奥の隠し部屋に入ることができる。部屋に入ると、カーシュとゾアが登場し会話イベントが始まる。このあと、カーシュかゾアのどちらかを選んで、蛇骨館に侵入することになるのだ。ここでどちらを選んでも、残ったほうはあとで仲間になるので、好きなほうを選ぼう。ちなみにどちらも、パワー型のキャラとしてはトップクラス。

S25 ミキを仲間にする方法

㉟のゼルベスでスラッシュの誘いに応じて、スラッシュのライブイベントが終了したあと、ゼルベスに行ってみよう。ゼルベスの食堂にミキがいるので、話しかけると仲間にすることができる。ただし、スラッシュの誘いを断っていると仲間にすることはできないぞ。

NEW CHARACTER
ミキ　属 ●　スタミナ回復 11

S26 オルハを仲間にする方法

六龍戦の途中でANのガルドーブに寄ると、船着き場でイベントが発生。それが終わると、オルハとバトルになる。戦闘終了後、オルハが「青い石のブローチ」をくれる。それを、ヤマネコからセルジュに戻ったあとに、ANのガルドーブでオルハに渡すと、仲間になってくれるぞ。

NEW CHARACTER
オルハ　属 ●　スタミナ回復 11

S27 グランドリームをゲット！

グランドリームの入手に関して、最大の難所はダリオ戦だ。こいつは、パーティの唱えたエレメントの、反対属性を使ってくる。威力の高い黒属性のエレメントを使わせないためにも、白のエレメントの使用は控えた方がいい。回復するときは、ヒールウインドを使おう。オススメの装備は、黒龍から盗めるブラックプレート。これを装備すれば黒属性のエレメント攻撃は、すべて無効になるぞ。

イシトを仲間にして、蛇骨館へ。大広間の通路へ行き、橋を渡って秘宝庫へ行く ▶ 4つの像を、すべてくぼみにはめると宝箱が出現する。それを後ろから取る ▶ カーシュをパーティに入れた状態で、亡者の島へ。一番奥のマップへ行き、ソルトン&シュガールと戦う ▶ 戦闘終了後、「形見のペンダント」を入手。その後、エルニド本島の右上にある、離れ小島へ向かう ▶ パーティにリデルがいて、「形見のペンダント」を持った状態で、小屋の中に入る ▶ ダリオとバトル後、自動的にグランドリームに進化する

S28 カブ夫を仲間にする方法

ANの隠者小屋で、上に立つとメッセージが出る地面がある。そこを「氷の息」や「アイスガン」で冷やしてから、ポシュルを連れてHMの同じ場所へ行く。するとイベントが発生してカブ夫が仲間になるぞ。



◀冷やせるイベントアイテムがないと仲間にできない。

NEW CHARACTER
カブ夫　属 ●　スタミナ回復 9

S29 マスターハンマーの入手法

ヤマネコからセルジュに戻ったあと、マブーレに行くと村が復興している。黒龍が眠っていた広間に行き、左にいる男に話しかけると、マスターハンマーを買わないかという話になる。そこで10000G払うとマスターハンマーを入手できるのだ。マスターハンマーは、最強の装備品である、プリズムシリーズを造るために必要不可欠。ラストダンジョンに行く前に必ず入手しよう。

S30「クロノクロス」の入手法

「愛の涙の破片」、「憎しみの涙の破片」を持っている状態で、エルニド本島へ行こう。そこで、写真の位置にある滝へ入って道なりに進み、洞窟の最深部へ。2つの台座の上に2つの破片をセットすると、「クロノクロス」を入手できる。これはエレメントとして装備できるアイテムで、ラスボスとの戦闘時に関係がある（P.82参照）。



◀わかりにくい場所にあるので注意しよう。

S31 再びキッドを仲間にする方法

ヤマネコ編に入る直前に、パーティからはずれたキッドを、再び仲間にする方法は次の通り。まず、ヤマネコ編に入る前までにキッドを仲間にしていて、さらにクロノポリスクリア後に、「クロノクロス」、もしくはグランドリームを入手している、という2つの条件を満たしている状態であること。その状態で、ANの隠者小屋でのイベントをクリアすると、キッドが再び仲間になるのだ。



◀孤児院内の炎を、アイスガンで消しながら進もう。



◀キッドが仲間に。このあと、ルチアナに会うとイベントに。

攻略ワンポイント
神の庭のボス・ヴィータは、神の庭にある3つの島のうち、最後にどの島に行ったかで、ステータスや属性、落とすアイテムなどが変化する。ヴィータのタイプは、現在の島：ヴィータ＃1（赤）、未来の島：ヴィータ＃2（緑）、過去の島：ヴィータ＃3（青）になっている。このなかでもヴィータ＃1は、貴重なエレメントのインフィニティを落とす。残る2体のヴィータも、ホーリーライトを盗むことが可能。ちなみにP.85では、スペースの都合上ヴィータ＃2のみを掲載している。

コンプリートデータ集

最終攻略となる今回は、アクセサリー一覧や全キャラのLv７固有エレメント入手法など、ゲームをやり尽くすための全データを公開。２周目以降にも役に立つ完全保存版データ集だ!!

アクセサリーを極める

ゲーム中に登場する全アクセサリーを一挙大公開！　敵が強くなるゲーム中盤以降は、アクセサリーの使い方が非常に重要になってくる。オススメは攻撃力が上がる「龍騎士のこて」。これをセルジュに複数装備させれば、通常攻撃でも大ダメージを与えることができて重宝するぞ。

アクセサリー名	効果	入手方法	分解後
ボーンメット	防+1、魔防+1	鋳造可能	骨、ネジ
ブロンズメット	防+2、魔防+1	鋳造可能	銅、ネジ
アイアンメット	防+3、魔防+1	鋳造可能	はがね、牙、ネジ
ミスリルメット	防+4、魔防+2	鋳造可能	ミスリル銀、皮、牙、ネジ
デナドロメット	防+5、魔防+2	鋳造可能	デナドロ石、うろこ、皮、牙、ネジ
プリズムメット	防+6、魔防+3	鋳造可能	虹色の貝殻、輝く(火、しずく、葉、砂)、牙、ネジ
ニーパッド	防+1	AN蛇骨館のミニゲーム、アカシア龍兵(落)	銅、皮
エルボパッド	防+3	スカイフレーム(盗)	はがね、皮
ヒップパッド	防+5	オルハ(落)、タワーセル(盗)	ミスリル銀、皮×３
毒消しのぼうし	防+1、魔防+1、毒を防ぐ	デビット(落)、ダイモウジャ(盗)	銅、輝く葉
しっぷのぼうし	防+1、魔防+1、やけどを防ぐ	ネバルー(落)	銅、輝く火
ギブスのぼうし	防+1、魔防+1、ねんざを防ぐ	シュガール３(盗)	銅、輝く砂
かぜぼうし	防+1、魔防+1、風邪を防ぐ	エイエイ(盗)、バル(盗)	銅、輝くしずく
パワーてぶくろ	攻+1	カーシュ(落)、スカルフ(落)など	銅、牙
パワーシール	攻+5	マーク(落)、ティラノ(盗)	ミスリル銀、牙×３
マジックリング	魔攻+1	シュガール3(落)、チビ炎龍(落)	銅、うろこ
空魔士のリング	魔攻+2	ソルトン4(落)、ヤマネコ2(落、盗)	はがね、うろこ×２
マジックシール	魔法+4	AN蛇骨館(宝)、ダークフェイト(落)	ミスリル銀、うろこ×３
銀縁のルーペ	命中率アップ	HMトカゲ岩(宝)など	銅、毛
サーチスコープ	命中率アップ	AN蛇骨館(宝)、グレムリン(盗)など	はがね、毛×２
サードアイ	命中率アップ	ソイソー(盗)	ミスリル銀、毛×３
スタミナリング	スタミナ回復力+1	AN死海・都市廃墟郡(宝)、パレポリチーフ(落)	はがね、目玉
スタミナベルト	スタミナ回復力+2	プテラ(盗)、グランドスラム1勝の賞品	ミスリル銀、目玉×２
レジストリング	ステータス変化の回復が早まる	HM隠者小屋(宝)、ティラノ(落)	はがね、種子
レジストベルト	ステータス変化の回復が早まる	グランドスラム 2勝の賞品、ジェリーキング(落)	ミスリル銀、種子×２
銀のイヤリング	戦闘中、HPの現在値が５％上昇	カーシュ2(落)	はがね、体液×２
金のイヤリング	戦闘中、HPの現在値が８％上昇	ゾア2(落)、アカニィ(落)	ミスリル銀、体液×３
光のイヤリング	戦闘中、HPの現在値が12％上昇	HM死海・都市廃墟郡(宝)、プテラ(落)	デナドロ石、体液×４
希望のイヤリング	戦闘中、HPの現在値が15％上昇	AN星の塔	はがね、ミスリル銀、デナドロ石、体液×５
銀のペンダント	魔防+1	AN蛇骨館宝物庫	銅、こうら
金のペンダント	魔防+3	地獄の料理長(落)	はがね、こうら２
形見のペンダント	魔防+4	HM離れ小島	分解不可
ダンスシューズ	回避率アップ	ドギィ(盗)、マルチェラ2(落)	銅、はね
カンフーシューズ	回避率アップ	AN死海・都市廃墟郡(拾)	はがね、はね×２
ウィングシューズ	回避率アップ	エルゼ(落)、ププロティ(盗)、マヨネー(盗)	ミスリル銀、はね×３
龍騎士のこて	攻+3	AN蛇骨館(宝)、シュガール4(落)	はがね、牙×２
龍騎士の誇り	攻+1、魔攻+1、命中率アップ	AN蛇骨館(宝)、ガライ(落)	ミスリル銀、うろこ×２、毛×２、牙×２
龍騎士の誓い	攻+3、魔攻+2、命中率アップ	HMテルミナの酒場の隠し部屋	デナドロ石、うろこ×２、毛×２、牙×２
ディフェンサー	防+1、魔防+1、回避率アップ	ギャダラン(落)	ミスリル銀、はね×２、皮×２、こうら×２
ディフェンサーS	防+3、魔防+2、回避率アップ	AN星の塔(宝)	デナドロ石、はね×２、皮×２、こうら×２
下級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	ヤマネコ(落)、カオスフィールド(宝)	銅
中級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	ヤマネコ2(落)、ANヒドラ沼(宝)	はがね
上級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	ダリオ(盗)	ミスリル銀
月のメガネ	敵から受けるダメージ減	ツクヨミ(落)	はがね、ミスリル銀、テナドロ石
太陽のメガネ	敵に与えるすべてのダメージ増	ジンジルクス(落)	はがね、ミスリル銀、テナドロ石
ガラクタティアラ	魔防+1	HM滅びの塔(宝)	骨、体液、うろこ、皮、こうら、種子、目玉、はね、毛、牙、ネジ
黄金のティアラ	魔防+1	ヴィータ#3(落)	銅、はがね、ミスリル銀
夢見るはちまき	戦闘開始時にエレメントパワー+1	グランドスラム3勝の賞品、ミゲル(落)	銅、はがね、ミスリル銀
夢見るはらまき	戦闘開始時にエレメントパワー+2	マヨネー(落)	はがね、ミスリル銀、デナドロ石
夢見るこしまき	戦闘開始時にエレメントパワー+8	次元の狭間	ミスリル銀、デナドロ石、虹色の貝殻
海のお守り	アンチブルーを防止	AN古龍の砦(宝)、サイドステップ(盗)	銅、ミスリル銀、輝くしずく
炎のお守り	アンチレッドを防止	AN古龍の砦(宝)	銅、ミスリル銀、輝く火
森のお守り	アンチグリーンを防止	HM影切りの森(宝)	銅、ミスリル銀、輝く葉
大地のお守り	アンチイエローを防止	AN古龍の砦(宝)、カメリオ(落)など	銅、ミスリル銀、輝く砂
天使のお守り	アンチホワイトを防止	AN古龍の砦(宝)、	銅、ミスリル銀、輝くしお
悪魔のお守り	アンチブラックを防止	AN蛇骨館(宝)、AN古龍の砦(宝)	銅、ミスリル銀、輝くスミ
赤いブローチ	アンチレッドと赤のSt異常を防止	アカニィ2(盗)、アカニィ3(落)	分解不可
青いブローチ	アンチブルーと青のSt異常を防止	HMガルドーブ	分解不可
緑のブローチ	アンチグリーンと緑のSt異常を防止	HM世界のへそ(宝)、ロングレッグ(盗)	分解不可
黄のブローチ	アンチイエローと黄のSt異常を防止	ANクロノポリス(拾)	分解不可
白いブローチ	アンチホワイトと白のSt異常を防止	ANクロノポリス(拾)、ヴィータ(盗)	分解不可
黒いブローチ	アンチブラックと黒のSt異常を防止	ギャダラン(盗)	分解不可
勇者のバッチ	回避率アップ	ANテルミナの鍛冶屋の横の少年からもらう	分解不可
勇者の盾	防+1、魔防+1	AN蛇骨館宝物庫(拾)	分解不可
えちごやのさいふ	戦闘後の獲得金額増	ANテルミナのバンクリフの家(拾)	骨×３、銅×３、はがね×３
星のかけら	毒、やけど、ねんざ、風邪を防ぐ	HM海月海	分解不可
覚えるツボ	スタイルコピー可能モンスターを増やす	シュガール5(盗)、クロノポリス(宝)	骨×５

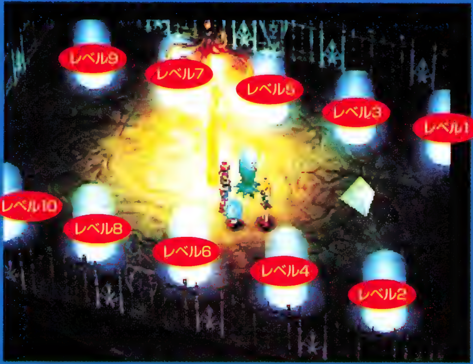
※(落)、(盗)はモンスターが落とす、または盗めるもの。(拾)は拾えるもの、(宝)は宝箱から入手。

次元の狭間について

エルニド諸島の中心にある小島"次元の狭間"。ここでは、ゲーム中に遭遇したモンスターと、戦うことができるのだ。今回は、次元の狭間に出現するモンスターリストを公開。当然ながら、一度も出会ったことのないモンスターとは戦うことができないので注意しよう。

ゲームが進むとバトルフィールドも増加

次元の狭間へは、ヤマネコ編でボートを入手して以降、入れるようになる。ここにあるバトルフィールドはレベル1〜レベル10まであり、各フィールドで出現するモンスターが変化する。また、狭間の奥にある部屋は２周目以降に入ることができ(P.82参照)、そこでは前作の「クロノ・トリガー」に登場した、ソイソーら３魔騎士と戦うことが可能だ。



■次元の狭間出現モンスター一覧

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
ビィチボゥイ	モベチャン	ドワッフ	ドギィ	ピグベイベー
コドモ大トカゲ	テングルフ	ノッポドワッフ	ガオンジャ	ピグママン２
ミノランタン	ビビン	ヒゲドワッフ	アカニィ	モベチャン２
ピグベイベー	ネバルー	セブンスター	ペーパードール	バルブゥ２
ピグママン	デビット	アロマパック	デボラ	ビビン２
ライフレス	ネストール	ゴブルム	マシンナリー	ネバルー２
	カガリ	ホブルム	バットクロウ	デビッド２
	オブザドゥ	モウジャダマ	カオスモンキー	イモムー
	マジックポット	ライフレス２		ナイトフライヤ２
	サージェント	スコッポ		

レベル6	レベル7	レベル8	レベル9	レベル10
ドワッフ２	SUBLOW	カゲネコ	マーク	アカニィ３
ノッポドワッフ２	ジアース	ティーバ	パトロ	タワーセル
ヒゲドワッフ２	マネキン	バル	バレル	ププロティ
カガリ２	ステイジー	センティ	ハリキュウ	エルゼル
スカイフレーム	グレムリン	アンダロブ	サイドステップ２	
トロピクス		イワヲ		
エフト		ロングレッグ		
サイドステップ		ビギニング		
カメリオ		プテラ		
マシンナリー２		エフト２		
ドギィ２				
ブッフ				
アカニィ２				

やり込み派は次元の狭間を有効に活用すべし！

次元の狭間は、敵が持っている貴重なエレメントや、アクセサリーを入手するのに役立つ場所だ。また、スプリガンのスタイルコピーリストを充実させたい人にとっても、利用価値の高い場所だぞ。



▲バルやサイドステップからケアレストを入手。これがあると後半戦が楽になる。

▼盗める確率は低いが、ティーバから「空魔士のリング」も入手しておきたい。



攻略ワンポイント

ANのテルミナの霊廟で、静かに眠っているイルランザー。じつは、このイルランザーを手に入れることが可能なのだ。方法は、プレイヤーキャラがヤマネコからセルジュに戻ったときに、グレンをパーティに入れてイルランザーを調べるだけ。イルランザーはソード系最強の武器なので、能力値の高いグレンにイルランザーを装備させれば、まさに鬼に金棒。ぜひゲットしておこう。ちなみに、イルランザー入手後は戦闘シーンで、グレンが二刀流になるぞ。

モンスターから入手可能なアイテム

モンスターが落とすアイテムや盗めるアイテムを一挙掲載。落とすアイテムは、1より2のほうが落とす確率が低い。またアイテムを盗める確率は強攻撃の命中率と同じなので、あらかじめ命中率を上げておけば、成功確率がグンと上がるぞ。ただし、盗めるアイテム2は確率5%で一定だ。

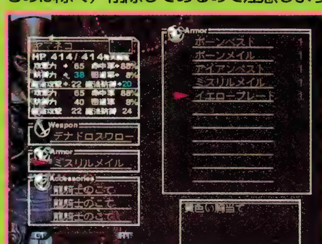
モンスター名	落とすアイテム1	落とすアイテム2	盗めるアイテム1	盗めるアイテム2	出現場所
アカシアチーフ	銅	シューティング	ブロンズメット	カプセル	蛇骨館(AN)、断崖絶壁(AN)
アカシアチーフ2	ライトニング	はがね	アップヘイバル	ノークロース	古龍の砦(AN)
アカシア兵	タブレット	レーザー	ボーンメット	カプセル	蛇骨館(AN)、断崖絶壁(AN)
アカシア兵2	ノークロース	銀のイヤリング	カプセル	ノークロース	古龍の砦(AN)
アカシア龍兵	オーラ	ニーパッド	銀のペンダント	金のペンダント	古龍の砦(AN)
アカニィ	メルトストーン	銀のペンダント	タブレット	サーチスコープ	死炎山(AN)
アカニィ2	ヒート	金のイヤリング	炎のお守り	赤いブローチ	死炎山
アカニィ3	デナドロ石	赤いブローチ	赤いブローチ	デナドロメット	炎の孤児院
アロマパック	エアーソーサー	ディスパース	ディスパース	タブレット	ヒドラ沼
アンダロフ	デナドロ石	こうら	ソニア(ト)	トルネード	土龍の島
イモムー	体液	ティア	アクアボール	ケアラ	蛇骨館(HM)
イワヲ	ミスリル銀	ミスリル銀	ミスリル銀	デナドロ石	土龍の島
エイエイ	皮	ケアラ	ティア	かぜぼうし	水龍の島(HM)
エイエイ2	皮	Gフロッグ(ト)	ミスリル銀	Gフロッグ(ト)	海月海(AN)
エフト	うろこ	ヒート(ト)	ボルケーノ(ト)	光のイヤリング	水龍の島(HM)
エフト2	うろこ	レジストリング	カプセル	ケアレスト	マブーレ(HM)
オブザドゥ	カプセル	目玉	マナコール	ヒール	蛇骨館(AN)
カウド	種子	エアーソーサー	タブレット	ヒール	溺れ谷(AN)
カウド2	こうら	ミスリル銀	こうら	ヒール	溺れ谷(HM)
カオスモンキー	グラビトン	ミスリル銀	ミスリル銀	ガラクタティアラ	カオスフィールド
ガオンジャ	オーラ	皮	しっぷのぼうし	パワーてぶくろ	死炎山(AN)
ガオンジャ2	毛	毛	ミスリル銀	デナドロ石	死炎山
カガリ	タブレット	オーラ	カプセル	バーニング	蛇骨館(AN)
カガリ2	バーニング	ヒート	カプセル	ヒール	亡者の島
カゲネコ	毛	訪問者(ト)	悪魔のお守り	フリクション	溺れ谷(HM)
カメリオ	大地のお守り	大地のお守り	デナドロ石	ポーション	古龍の砦(HM)
ガルゴル	クリア	オールクリア	デナドロ石	ガラクタティアラ	古龍の砦(HM)
グレムリン	体液	皮	ダンスシューズ	サーチスコープ	死海(AN)
コドモ大トカゲ	骨	はね	タブレット	ティア	トカゲ岩
ゴブルム	こうら	ニードル	デトキシン	カプセル	ヒドラ沼(AN)
サージェント	カプセル	ヒール	ヘビィブロー	はがね	蛇骨館(AN)、天下無敵号(AN)
サイドステップ	こうら	ケアレスト	アンチレッド	海のお守り	水龍の島(HM)
サイドステップ2	ケアレスト	ケアレスト	フラッド	ポーション	海月海(AN)
SUBLOW	ネジ	ミスリル銀	ミスリル銀	金のイヤリング	死海(AN)
サンドラ	牙	うろこ	タブレット	タブレット	トカゲ岩、風鳴きの岬
ジアース	ハイプロテクト	目玉	カプセル	ヒール	死海(HM)
ジンジルクス	太陽のメガネ	太陽のメガネ	デナドロ石	虹色の貝殻	土龍の島(AN)
スカイフレーム	骨	フォゲット	ミスリル銀	エルボパッド	亡者の島
スコッポ	はね	ニーパッド	タブレット	カプセル	水龍の島(AN)
ステイジー	アクアボール	フラッド	ヒール	ヘルプラント	死海(HM)
セブンスター	こうら	はね	ティア	スリップ	ヒドラ沼
センティ	こうら	アップヘイバル	ライトニング	アースクエイク	ヒドラ沼(AN)
ゾンビフライ	体液	ヘビィブロー	ヒール	ヴォイド	ヒドラ沼(AN)、天下無敵号(AN)
ダイモウジャ2	マナフィーブル	ミスリル銀	毒消しのぼうし	ヒール	亡者の島(HM)
ティーバ	ウィーク	エルボパッド	カプセル	空魔士のリング	溺れ谷(HM)
デビット	ボマー	毒消しのぼうし	オーラ	ブロンズスワロー	断崖絶壁(AN)
デビット2	はね	カンフーシューズ	ヴォイド	メルトストーン	断崖絶壁(HM)
デボラ	目玉	ライトニング	カプセル	ハイプロテクト	古龍の砦(AN)
テングルフ	アップリフト	はね	ボーンメイル	ディスチャージ	影切りの森(AN)
ドギィ	牙	はがね	ダンスシューズ	ダンスシューズ	死炎山(AN)
ドギィ2	牙	マリード(ト)	マリード(ト)	ミスリル銀	死炎山
トロピクス	うろこ	ミスリル銀	ミスリル銀	ポーション	海月海(HM)
ドワッフ	アップリフト	ブロンズメイル	カプセル	ヒール	ヒドラ沼(HM)
ドワッフ2	アップヘイバル	銅	はがね	カプセル	水龍の島(HM)
ナイトフライヤ	ヘビィブロー	ヘビィブロー	タブレット	インフェルノ	古龍の砦(AN)
ナイトフライヤ2	はがね	インフェルノ	ヘビィブロー	インフェルノ	蛇骨館(HM)
ナタク	はがね	虹色の貝殻	ポーション	インフェルノ	亡者の島(HM)
ニワトリス	骨	はね	はね	タブレット	溺れ谷(AN)
ニワトリス2	はね	骨	はね	ピュリファイ	影切りの森(AN)
ニワトリス3	はね	ウォール	ミスリル銀	マナコール	溺れ谷(HM)
ネオス	銅	ライトニング	ネジ	カプセル	蛇骨館(AN)
ネストール	目玉	デトキシン	デトキシン	種子	断崖絶壁(AN)
ネストール2	カプセル	ヒールウィンド	カプセル	ヘルプラント	断崖絶壁(HM)
ネバルー	体液	しっぷのぼうし	体液	体液	影切りの森(AN)
ネバルー2	ケアラ	スリップ	スリップ	フラッド	影切りの森(HM)
ネバルー3	ティア	ケアラ	ティア	ケアラ	蛇骨館(HM)
ノッポドワッフ	タブレット	ブロンズベルト	ライトニング	ウーハー	ヒドラ沼(HM)
ノッポドワッフ2	ライトニング	皮	はがね	カプセル	水龍の島(HM)
パイレッタ	骨	はがね	はがね	インフェルノ	天下無敵号(AN)
バットクロウ	ヴォイド	フーリッシュ	カプセル	ポーション	古龍の砦(AN)
バトロ	ネジ	ネジ	デナドロ石	ホーリー	クロノポリス(AN)

モンスター名	落とすアイテム1	落とすアイテム2	盗めるアイテム1	盗めるアイテム2	出現場所
ハリキュウ	うろこ	ミスリル銀	ミスリル銀	フラッド	海月海(HM)
バル	ハイグリップ	ケアレスト	かぜぼうし	フリーズ	蛇骨館(AN)
バルブゥ	種子	ニードル	タブレット	ブロンズピック	影切りの森(AN)
バルブゥ2	種子	ソニア(ト)	ヒール	カプセル	影切りの森(HM)
バレル	ヒート	ネジ	デナドロ石	ポーション	クロノポリス(AN)
ビィチボウイ	体液	タブレット	ティア	ティア	トカゲ岩(HM)、風鳴きの岬
ビギニング	デナドロ石	ゴーレム(ト)	大地のお守り	黄のブローチ	世界のへそ(HM)
ビグベイベー	毛	ファイアボール	毛	ケアラ	溺れ谷(AN)
ビグベイベー2	皮	オーラ	タブレット	カプセル	溺れ谷(HM)
ビグママン	皮	ボマー	ケア	ケア	溺れ谷(AN)
ビグママン2	ハイマッスル	メルトストーン	しっぷのぼうし	カプセル	溺れ谷(HM)
ヒゲドワッフ	毛	ブロンズメット	ライトニング	ウーハー	ヒドラ沼(HM)
ヒゲドワッフ2	ディスチャージ	銅	タブレット	はがね	水龍の島(HM)
ビビン	うろこ	アクアビーム	ティア	かぜぼうし	影切りの森(AN)
ビビン2	アクアボール	ケアラ	ケアラ	フラッド	影切りの森(HM)
ブッフ	ミスリル銀	ミスリルメット	ミスリル銀	光のイヤリング	死炎山(HM)
ブテラ	ヒート	光のイヤリング	雲のマント	スタミナベルト	世界のへそ(HM)
ペーパードール	カプセル	センスティブ	クリア	リカバー	古龍の砦(AN)
ボクスキッズ	アイスランス	シューティング	ヒール	ライトニング	蛇骨館(AN)
ボクスリブス	エアソーサー	ディスチャージ	ヒール	ダンスシューズ	蛇骨館(AN)
ホブルム	エアーソーサー	ニードル	ウーハー	デトキシン	ヒドラ沼(AN)
ボム	―	―	カプセル	雲のマント	土龍の島
ボルクルス	種子	ニードル	デトキシン	トッター	影切りの森(AN)
ボルクルス2	ニードル	ウーハー	カプセル	デトキシン	ヒドラ沼(HM)
マーク	デナドロ石	パワーシール	デナドロ石	ポーション	クロノポリス(AN)
マジックポット	ディスパース	銅	カプセル	アップヘイバル	蛇骨館(AN)
マシンナリー	ネジ	はがね	ニーパッド	ハイプロテクト	古龍の砦(AN)
マシンナリー2	ネジ	サンダーバレー	デナドロ石	ポーション	古龍の砦(HM)
マツリもの	カプセル	ヒート	メルトストーン	雲のマント	蛇骨館(AN)
マネキン	ミスリル銀	ヒート	ミスリル銀	サーチスコープ	死海(HM)
ミズコア	ミスリル銀	ケアレスト	ケアレスト	アイスバーグ	海月海(AN)
ミノランタン	うろこ	骨	オーラ	タブレット	トカゲ岩(AN)
モウジャダマ	はがね	ゲットソウル	ゲットソウル	骨	天下無敵号(AN)
モウジャダマ2	目玉	ホーリー(ト)	ユニコーン(ト)	ウルトラノヴァ(ト)	亡者の島(HM)
モベチャン	タブレット	目玉	ディスチャージ	タブレット	影切りの森(AN)
モベチャン2	イーグルアイ	トッター	カプセル	ウーハー	影切りの森(HM)
ライフレス	皮	ヘビィブロー	ヒール	ポーション	天下無敵号(AN)
ライフレス2	皮	ヘビィブロー	銅	ヘビィブロー	影切りの森(AN)
ライフレス3	皮	ゲットソウル	パワーてぶくろ	ヒール	天下無敵号(AN)
ライフレス4	ゲットソウル	ゲッツのシャツ	カプセル	フリクション	影切りの森(AN)
リプリ	コメット	コメット	デナドロ石	金のイヤリング	クロノポリス(AN)
ルルー	スリップ	体液	大地のお守り	カプセル	土龍の島
ロングレッグ	はね	ソニア(ト)	森のお守り	緑のブローチ	世界のへそ(HM)

※(AN)、(HM)の明記がないものは、どちらにも出るモンスターです。また(ト)はトラップエレメントのことです。

ボスからレアアイテムを入手しよう!!

ボスは貴重な装備品やエレメントを持っていることが多い。そこで、貴重なアイテムやエレメントを盗めるボスを、厳選して紹介する（表はストーリーに出現する順)。こちらも、強攻撃の当たる確率が、そのまま盗める確率になるのは同様。「盗めるアイテム2」は、確率5%になっているので、目当てのものを盗むときは、あらかじめセーブするなどして何度か試してみよう。また、ヤマネコ編ではファルガが仲間になるまで「盗め」ないため、その間のモンスターは、ザコを含め（次元の狭間に登場するものは除く）削除してあるので注意しよう。



▲六龍が持つ「～プレート」シリーズは超便利！ 必ず盗んでおきたいアイテムだ。

ボス名	盗めるアイテム1	盗めるアイテム2
チビ炎龍	マジックリング	そよ風のマント
ヤマネコ2	中級魔剣士の証	空魔士のリング
巨星の子	天使のお守り	白いブローチ
ケンジャ	銀のペンダント	カンフーシューズ
ミゲル	わくわくスーツ	わくわくスーツ
ラウム	レジストリング	レジストリング
ギャダラン	黒いブローチ	黒いブローチ
オルハ	カンフーシューズ	カンフーシューズ
炎龍	レッドプレート	レッドプレート
水龍	ブループレート	ブループレート
土龍	イエロープレート	イエロープレート
ティラノ	パワーシール	光のイヤリング
緑龍	グリーンプレート	グリーンプレート
黒龍	ブラックプレート	ブラックプレート
天龍	ホワイトプレート	ホワイトプレート
シュガール5	覚えるツボ	覚えるツボ
ダリオ	上級魔剣士の証	ポーション
ヴィータ#1	白いブローチ	女神のドレス
ヴィータ#2	白いブローチ	ホーリーライト
ヴィータ#3	白いブローチ	ホーリーライト
ダークフェイト	ホーリーライト	光のイヤリング

攻略ワンポイント

知っているとお得な情報を1つ紹介。死海消滅後、HMに戻れるようになったら、星の子をパーティに入れてアルニ村へ行ってみよう。村に入って左にある巨大なノコギリカブリ（魚）に近づくと、プラズマショックという銃が手に入るぞ。この武器は虹色の貝殻で作る最強の銃、プリズムガンに迫る攻撃力を持っているのだ。銃を装備できるイシトや星の子を主戦力に使っている人は、死海消滅後すぐに取りに行けば、強力な戦力になってくれるぞ！

ツマルの進化について

ツマルは、仲間にできるキャラの中で唯一、プレイヤーの戦闘時の行動で、成長の仕方が変わる特殊な存在だ。ツマルをパーティに入れて戦うと、戦闘中に突然進化しだすぞ。どのタイプに進化したかによって、能力に大きな違いがあるのだ。ここでは、ツマル進化の法則を解説していくぞ。

進化の法則を確認!

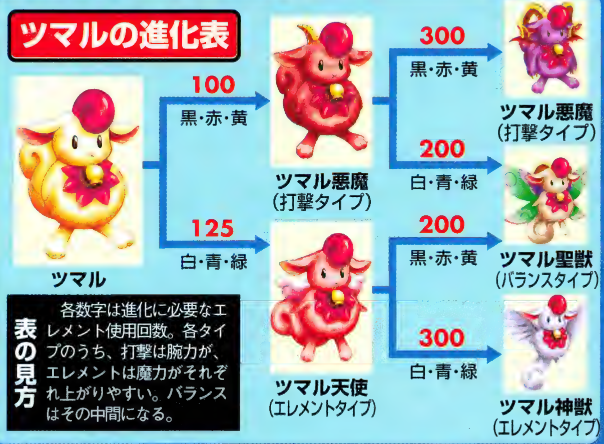
ツマルがどのタイプに進化するかは、ツマルをパーティに入れた状態で、戦闘中にどの属性エレメントがどれだけ使われたかで決まるぞ（使用者は敵味方問わず）。例えば、普通のツマルの状態で、黒、赤、黄属性のエレメントの使用回数が100回を超えると"ツマル悪魔"に、それよりも先に、白、青、緑属性のエレメントの使用回数が合計125回を超えるとツマル天使になるという具合だ。進化後の先天属性は、進化したタイプに関係なく、最も使用回数の多かったエレメントの属性になる。右の進化表を参考に、キミの戦い方に合ったツマルを育てよう！

効率よく進化させるには？

エレメントの使用回数は、逃げてもカウントされる。そこで、進化させたい属性のエレメントを使ってくる敵と戦って、こちらもひたすらエレメントを使いまくり、使い切ったら逃げる。これを繰り返せば、仲間になる天下無敵号内で最終形態まで進化させることも可能だ。また、ツマルがエレメントを使うと、2回分にカウントされるので、ツマルにエレメントをガンガン使わせれば効率よく進化できるぞ。


▲モベチャンにエレメントを真似させれば効率的だ。

ツマルの進化表



表の見方 各数字は進化に必要なエレメント使用回数。各タイプのうち、打撃は腕力が、エレメントは魔力がそれぞれ上がりやすい。バランスはその中間になる。

連携技完全リスト

連携技は、特定の固有エレメントを組み合わせることで発動する。強力な固有エレメントを合体して繰り出す技なだけに、その威力は抜群！ そこで今回、全連携技を大公開！ 上手にパーティを編成して、戦闘に組み込んでいけば、手強いボス戦なども楽に勝てるぞ。

連携技名	属性	技の組み合わせ	効果
エックス斬り	赤	セルジュ：ダッシュ斬り（Lv3）＋グレン：ハードヒット（Lv3）	敵単体を攻撃
ドラゴンブロー	緑	カーシュ：ドラゴンライド（Lv3）＋ゾア：アッパーボム（Lv7）	敵単体を攻撃
ソードストーム	黒	アルフ：トゥソード（Lv5）＋スネフ：ソードボックス（Lv7）	敵単体を攻撃
ダークスパーク	黒	ギャダラン：ダークバースト（Lv7）＋イシト：フルショット（Lv3）	敵全体を攻撃
Wスティール	赤	キッド：スティール（Lv3）＋メル：ぬすむ（Lv3）	敵単体から盗む
フラメンコ	赤	スラッシュ：ショックノイズ（Lv7）＋ミキ：エアリアル（Lv7）	味方全員の全能力アップ
カブファイナル	緑	フィオ：ばたんばたん（Lv7）＋カブ夫：カブマジック（Lv7）	敵単体を攻撃
真龍斬	白	蛇骨大佐：真空刃（Lv5）＋ラディウス：真気波（Lv7）	敵単体を攻撃
ドラゴンライド	黄	リーア：3段蹴り（Lv7）＋龍の子：ビッグマム（Lv7）	敵単体を攻撃
ミックスデルタ	白	セルジュ：シャイニング（Lv5）＋レナ：乙女のいのり（Lv7）＋ラズリー：ラズフラワー（Lv7）	敵全体を攻撃
ゼット斬り	青	セルジュ：スカイアロー（Lv7）＋キッド：レッドニードル（Lv5）＋ソイソー：ダッシュ斬り（Lv4）	敵単体を攻撃

キミはすべての連携技を見ることができたか？

連携技は、Lv７固有エレメントを組み合わせることがあるため、見ることが難しい連携技も存在する。ミックスデルタは、レナとラズリーのLv７固有エレメントの入手が難しいので、P.91を参考にチャレンジしよう。またZ斬りは、スプリガンをソイソーに変身させる必要があるぞ。



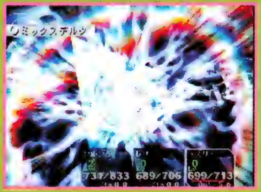
◀蛇骨大佐とラディウスが放つ大迫力の合体技だ！



◀次元の狭間でソイソーをスタイルコピーしておこう。

連携技の使いどころに注意！

連携技は強力だが、使用後はエレメントパワーもスタミナも空っぽになる。当然、連携技発動後にはＨＰの回復ができなくなる。そのため、連携技はＨＰに余裕があるときに使うのがいいだろう。


▲体力のある戦闘開始直後に使うのが、一番安全な戦法だろう。

スタイルコピー完全版

倒したモンスターに変身して、そのモンスターと同じ能力を得ることできるスタイルコピーは、スプリガンだけが持つ特殊能力だ。変身可能なモンスターは全部で71体。コンプリートを目指す人は、下の一覧をチェックして、ぜひともリストを完成させてほしい。

変身できるモンスターを増やすには？

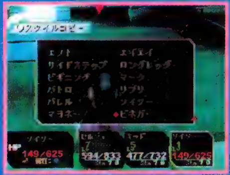
スプリガンでとどめを刺す

スタイルコピーを増やす方法は、コピーしたいモンスターをスプリガンでとどめを刺させること。目当ての敵と遭遇したら、優先的にスプリガンに戦わせよう。その際、「龍騎士のこて」を複数装備させると、攻撃力が上がってとどめを刺しやすい。ちなみに、グランドスラムで選択可能なモンスターは、その時点でスタイルコピーが可能なモンスターと同じになる。


▲蛇骨館のジェネラルはスプリガンが仲間になってから倒そう。

「覚えるツボ」を装備する

もう１つの方法が、アクセサリー「覚えるツボ」を装備して、モンスターにとどめを刺す方法だ。これなら、スプリガン以外のキャラがとどめを刺してもスタイルコピーを増やせる。「覚えるツボ」は、亡者の島（AN）で戦うシュガールから盗むと、最も早く手に入る。また、クロノポリスにある宝箱からも入手できるぞ。忘れずに入手しておこう。


▲ツボがあればスタイルコピー集めが一気に楽になるぞ。

スタイルコピー可能モンスター一覧

ビィチボウイ	モベチャン	ドギィ	エイエイ
コドモ大トカゲ	ビビン	ペーパードール	サイドステップ
ライフレス	ネバルー	バットクロウ	ブッフ
バルブゥ	アカシア兵	デボラ	ロングレッグ
デビット	アカシアチーフ	マシンナリー	ビギニング
ガオンジャ	カガリ	ナイトフライヤ	マーク
ゴブルム	マジックポット	カオスモンキー	パトロ
ホブルム	サージェント	パレポリ兵	リプリ
パイレッタ	ジェネラル	パレポリチーフ	ハリキュウ
エフト	オブザドゥ	イモムー	ガルゴル
サンドラ	改良バルブゥ	スカイフレーム	ププロティ
ミノランタン	ドワッフ	ナタク	バレル
ゾンビフライ	ヒゲドワッフ	ステイジー	ソイソー
ピグママン	ノッポドワッフ	グレムリン	マヨネー
ピグベイベー	ピパピパ	ティーバ	ビネガー
カウド	マルロザリー	バル	オウル
ニワトリス	モウジャダマ	ルルー	アンダロプ
テングルフ	スコッポ	イワヲ	

※オレンジ色は最初から覚えているもの。

攻略ワンポイント マブーレ（HM）でのライブイベント後、復興したマブーレに行ってみよう。そして、村に入ってすぐの場所にいる人と話したあと、一度村の外に出よう。もう一度村に入って、さっきの村人に話しかけると、100人目の来訪者としてリターンをもらえちゃうのだ。このエレメントは先天属性白のキャラしか使えないが、味方１人の戦闘不能を回復して、さらにＨＰ全回復という、おいしいエレメント。絶対ゲットしよう！ ただし、マブーレを復興してない場合は、当然もらえない。

Lv7固有エレメント全入手法

Lv7固有エレメントを入手するための条件を公開。特にわかりにくいキャラに関しては、写真を交えて説明していく。ここに名前のないキャラは、レベルスターを入手していくと自動的にLv 7固有エレメントを修得するぞ。入手した固有エレメントは、配置しないと使えないので注意！

キャラクター名	エレメント名	入手方法
イシト	フルショット	リデル救出後、イシトをパーティに入れて蛇骨館（AN）へ行き、そこにいるイシトに会う
スラッシュ	ショックノイズ	ヤマネコ編終了後、スラッシュをパーティに入れて、ゼルベスにいるスラッシュに会う
リデル	白蛇の精神	ダリオ戦後に入手
カーシュ	ジャイレイター	亡者の島（AN）で、ソルトン・シュガールとのバトル後、入手
ポシュル	ピカシュルー	ヤマネコ編終了後、ポシュルをパーティに入れてアルニ村（HM）へ行き、レナと話す
オーチャ	アナザーサイド	オーチャをパーティに入れてアルニ村（HM）へ行き、酒場の料理人に話しかける
ファルガ	天下無敵断	マブーレのライブイベント後に入手
カブ夫	カブマジック	ヤマネコ編終了後、パーティにカブ夫とフィオを入れ、蛇骨館（AN）屋上へ行き、池を調べる
ジルベルト	グレイブサルト	ヤマネコ編終了後、パーティにジルベルトを入れてテルミナ（HM）へ行き、霊廟の小屋へ行く
スカール	大玉ころがし	ヤマネコ編終了後、パーティにスカールを入れて、テルミナ（HM）の酒場で店員と話す
キノコ	どっきりキノコ	リデル救出後、キノコをパーティに入れ、キノコを仲間にした洞窟へ行き、きのこを食べる
ドク	ヒールシャワー	ヤマネコ編終了後、ガルドーブ（AN）へ行き、ドクに「絶版医学解体新書」を見せる
ピエール	サイラスパンチ	ヤマネコ編終了後、テルミナ（AN）でピエールと話す（「勇者の盾」と「劇場の剣」必須）
オルハ	姉妹連拳	オルハをパーティに入れてガルドーブ（HM）の診療所へ行き、ドクに話しかける

キッド
Lv7 ヒートショット

ヤマネコ編終了後の炎の孤児院で、一番最初のマップ右上にある装置の前でL1、△、L1、△の順にボタンを押せば入手。



▲各ボタンは連続で押さず、少し間を開けて押そう。

蛇骨大佐
Lv7 蛇骨団旗

ヤマネコ編終了後、テルミナ（HM）の酒場へ行き、店員に話しかける。そのあと、隠し部屋にある旗を調べよう。



▲一緒に「龍騎士の誓い」が手に入るぞ。

ゾア
Lv7 アッパーボム

ゾアをパーティに入れて蛇骨館（AM）のゾアの部屋へ行く。そしてゾアを先頭にしたら、宝箱を調べる。



▲リデル救出のついでに入手するのが理想的。

ルチアナ
Lv7 テストアメーバ

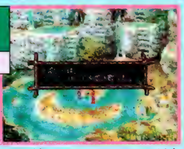
ヤマネコ編終了後に、ルチアナをパーティに入れて地下水路へ行き、そこにいるアメーバを調べる。



▲地下水路への入口はここ。地下の水門は閉じておこう。

ラズリー
Lv7 ラズフラワー

星の塔浮上後に、水龍の島（HM）で姉の墓を調べる。ヒドラ戦でラズリーをパーティに入れていると入手不可。



▲一緒にフラワーロッドも手に入るぞ。

ジャネス
Lv7 ガッシュアウト

ジャネスをパーティに入れて次元の狭間へ行き、そこにいる青い怪物に話しかけると入手できる。



▲最も早く手に入るLv7固有エレメントだ。

龍の子
Lv7 ビッグマム

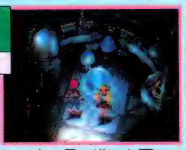
死海消滅後、パーティに龍の子を入れて溺れ谷（AN）の化石の前に行くと、入手できる。



▲写真の場所まで行くと、自動的に入手できるぞ。

星の子
Lv7 メテオザッパー

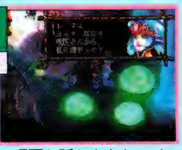
星の塔へ一度行ったあと、星の子をパーティに入れて海月海（AN）のUFOへ行き、船内の中央を調べる。



▲一度、星の塔から戻り、写真の場所を調べよう。

イレーネス
Lv7 水撃の調べ

イレーネスをパーティに入れて復興後のマブーレへ行き、村に入ってすぐの建物の中にいる呪医に話しかける。



▲呪医と話したあと、イレーネスに話しかけてもOK。

コルチャ
Lv7 ビッグキャッチ

ヤマネコ編終了後、コルチャをパーティに入れてテルミナ（AN）へ。占い屋の横にある見世物のケースを調べよう。そのあと一度、隣のマップに移動してから、再びケースを調べると、霊廟に人魚が現れるので、話しかければOKだ。



▲このメッセージを見たら霊廟に行こう。



◀ここにいる人魚に話しかけるのだ。

ラッキーダン
Lv7 刺死炎舞

ヤマネコ編終了後、アルニ村（HM）にいるキキの父親と話す。そのあと、ラッキーダンをパーティに入れてアルニ村（AN）の同じ部屋へ行き、ニャロンピー→ゴンジッチ→ホルベットスの順で像を調べると、入手できる。



▲HMのアルニ村で、先にこのセリフを聞いておこう。



◀左側手前がニャロンピーの像。ここがスタートだ。

ギャダラン
Lv7 ダークバースト

ギャダランがパーティにいる状態で、クロノポリス2Fの右側の部屋にある棺を調べると、入手できる。



▲この部屋に入るには「カードキー」が必要になる。

レナ
Lv7 乙女のいのり

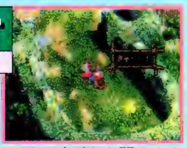
ゲーム序盤のオパーサの浜で、レナとの会話中の選択肢は、「おぼえている」、「ずっと、おぼえているよ」を選択する。時空転移イベント後、アルニ村（AN）の桟橋にいるレナとの会話で「セルジュはボクだ!!」を選択。ヤマネコ編終了後、レナをパーティに入れてアルニ村（HM）へ行き、レナのおばあさんと話す。ちなみに〝乙女のいのり〟の効果は、レナの腕力と直接攻撃の命中率アップ。



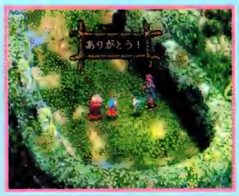
◀選択を間違ってしまった人は、2周目で入手しよう。

改良種フィオ
Lv7 ぱたんぱたん

ヤマネコ編終了後、フィオをパーティに入れて天龍の島（HM）へ。蝶を追いかける怪物がいるので、そいつに話しかけたら一度頂上へ行く。戻ると、蝶が怪物に食べられかけているので、怪物を押して蝶から引き離すと、入手できる。



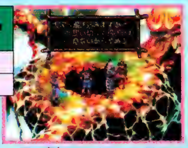
▲蝶の叫び声を聞いたら、一度頂上へ行こう。



◀✚キーを押して、怪物をどかしてやるのだ。

スティーナ
Lv5 ヒドラの影
Lv7 ガライの影

●ヒドラの影：死海消滅後、ヒドラ沼（AN）の木の上ルートを進み、陥没している穴に落ち、そこでヒドラフレームを倒す。
●ガライの影：スティーナをパーティに入れて亡者の島（HM）のガライの墓を調べる。



▲飛び降りると、ヒドラフレームとのバトルになるぞ。



◀墓を調べるだけなので、簡単に入手できる。

攻略ワンポイント

『クロス』担当ライターの戦法を紹介。基本はセルジュに龍騎士のこてを3つ装備させてひたすら直接攻撃。残りはサポートになるのだが、ポイントはエレメントの配置。Lv 1はリバイブとピュリファイで固める。Lv 2～4くらいまでは、いつでも回復できるようにヒールウィンドかリカバーで埋め尽くし、それ以上のレベルには、マナフィーブルやノークロースなど、ステータス系を配置。攻撃エレメントは使わない。直接攻撃のほうがスタミナの面から見て効率がいいからだ。

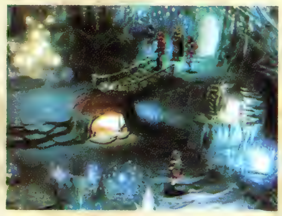
決戦、迫る



レジェンド オブ ドラグーン

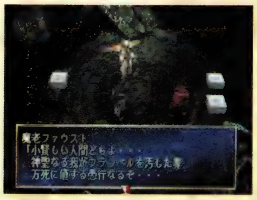
発売中	▶¥6,800（CD4枚組）▶SCEI
RPG	▶MC（1ブロック）、PS（9ブロック）、AC（DS対応）

『LOD』最終攻略！ラスボス直前までのイベント&隠しボスの倒し方公開!!



◀物語は最終局面へ！ 沈まぬ月では、ダートの父親も…。

いよいよ最終攻略！ 今回はDISC4の最初から、ラスボス直前までのストーリーを一気に攻略！ さらに、すべてのスターダストを獲得し、アイテム「消幻石」を入手することで対決できる、隠しボスの「魔老ファウスト」との戦いもフォロー！ このファウストとの戦いでは、通常は登場しない隠しアイテムを入手することができる。本編をクリアする以外にも、『LOD』を徹底的にやり込むなら、ぜひこのイベントに挑戦してほしい。なお、ファウストの能力はラスボスに匹敵するので、戦うタイミングとしては死都メーフィル終了後、神木樹へと移動する直前がオススメだ。



▶ラスボスに匹敵する能力を持つ、ファウストに勝てるか。

STORY攻略
イベントチャート

72 デスフロンティア S
砂漠に入ったら、画面右の岩壁づたいに進む。最初のセーブポイントから、右、上、上、左、左、上、上、右に進めば出口だ。
●入手アイテム
ムーン・セレネイド、ヒールレイン、ヒールブリーズ、回復玉、グラディウス、パワーダウン、サン・ラプソディ、盗賊の靴、ヒールポーション

▼

73 春風の町ウララ S
シャルルに会ったあと、武器屋と酒場で仲間と合流し、メルと会話。食虫植物のような花が植えられた花壇、噴水、武器屋のそれぞれにスターダストがあるぞ
●入手アイテム
サン・ラプソディ、ムーン・セレネイド

▼

74 巨人の里 S
王都フレッツ（ツインキャッスル）に向けて通過するだけだが、終盤に出現するレインボーバードやオーパーツに備えて、ここで「におい袋」を稼いでおくのもいい

▼

75 重力崩壊の谷 S
王都フレッツに向かって里の入口へ

▼

76 荒れ地 S
フレッツ側の出口（画面左下）へ

▼

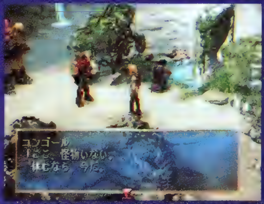
77 王都フレッツ S
ツインキャッスルへ向かおう

72 デスフロンティア

ほかのマップと違い、移動時にそこらじゅうから出現してくる敵に接触することでザコ戦が発生する。戦闘を避けたいなら、敵を回避しながら進んで行けばいい。マップ上の蟻地獄に引き込まれると、地下の洞窟に転落し、デスフロンティア入口やオアシスまで引き戻されるが、特定の蟻地獄に落ちることで宝箱を獲得することもできる。すべてのアイテムを入手したいなら、すべての蟻地獄に落ちてみる必要がある。



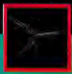
◀デスフロンティアの出口から、右に2画面分移動したところの蟻地獄に落ちれば「盗賊の靴」を手に入れることができるぞ。



▲2カ所あるセーブポイントには、両方に回復の泉もある。



◀常に走り回っていれば、ザコ戦を行わずに砂漠を抜けることもできる。



カンブリアデイフライ
HP：650
属性：風
動きが素早いので、こちらの攻撃が当たりにくいことが多い。



カクタス
HP：400
属性：土
マップ上ではサボテンのような見た目に注意。攻撃力が高い。



スコーピオン
HP：350
属性：土
攻撃力が高く、毒を持つ。真っ先に倒しておきたい相手だ。



サンドワーム
HP：1800
属性：土
攻撃力が高く、HPが減少すると「砂かけ」で武器を封じてくる。

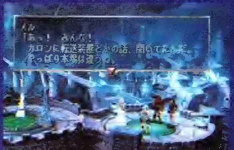


スパイキービートル
HP：600
属性：土
特殊能力を持たないので戦いやすいが、攻撃力の高さには注意。

73 春風の町ウララ

シャルルに会ったあとは、武器屋と酒場で仲間と合流。最後にメルに話しかける前に、食虫植物が生えている花壇の前、噴水、武器屋のそれぞれでスターダストを回収し、武器屋&道具屋で装備の購入もしておこう。

▼メルに話しかける前に、スターダストの回収と装備の購入を。



SHOP LIST

武器屋	
フェアリーソード	400
気迫の弓矢	500
サンダーフィスト	450
マジカルグリーブ	300
魔力の指輪	600
精霊の指輪	600
身かわしマント	300
精霊のマント	300
賢者のマント	600

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
魔除けの香水	4
パニックベル	20
フェイントハンマー	20
ポイズンニードル	20
ミッドナイトテラー	20
攻撃玉	100
回復玉	100

※チャート内のSはセーブポイントの有無、Bはボスキャラとの戦闘の有無を表します。また、入手アイテムにはそのマップ内で手に入るすべてのアイテムを表記してあります。

78 ツインキャッスル

国王との話が終わったら、謁見の間を出てすぐの階段の左側の入口から地下へ。地下の港からクイーン・フューリー号に乗り込んで、辺境の村ルジュを目指そう。



◀クイーン・フューリー号内部は以前と同じだ。

79 辺境の村ルジュ

村長と話をしたら奥の部屋でマーテルに会い、さらにその奥の部屋でスターダストも回収しておこう。スターダストを順調に回収していれば、ここで入手できるのが最後の1個、50個目のスターダストだ。入手後、村の裏の展望台に行ってから村に戻ると、イベントが発生。



◀この宝箱は、村長のいる部屋の右下の出口から外に出て入手する。

SHOP LIST

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
心の清め	20
体の清め	10
パニックベル	20

武器屋	
アタックメダリオン	1000
ガードメダリオン	1000
ギガントリング	1000

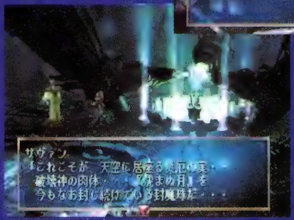
80 魔都アグリス

アグリスの最初のセーブポイントはかなり先で、なおかつ一度アグリスに入ってしまうとルジュへの後戻りもできない。入る前にはルジュでセーブしておくことを忘れないように。サヴァンに勇気を試されるイベントの前でも必ずセーブするようにしよう。テストの結果がパーフェクトなら、無属性の全体攻撃アイテム「サイケデリックボムX」が手に入る。

ここでセーブ

▶サヴァンに話しかけてテストを開始する前に、必ずセーブしよう。





◀アグリスの最深部にあるのは、「封魔球」。それを守るべきラストクラーケンはすでにジークに操られており、ダートたちに襲いかかってくるのだ。

BOSS! ラストクラーケン

水 HP:15000

ダートのスペシャルを使用して、炎属性のフィールドで戦うと有利。ある程度ダメージを受けると、クラーケンが「クリオネ」を召喚するが、これは無視して攻撃は本体だけに集中させよう。クラーケンは水属性の攻撃魔法を連発してくるので、戦闘前にメンバーを水属性に強いキャラに入れ換え、装備を整えよう。



スカッドシャーク



HP：500
属性：水

特殊能力を持っていないモンスターなので、戦いやすい。

グレル



HP：800
属性：水

HP回復を使用するが、特に手ごわい相手ではない。

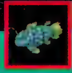
ミノタウロス



HP：1200
属性：土

HPが減少すると「渾身の一撃」や「恐怖」の特殊能力を使う強敵。

スターンフィッシュ

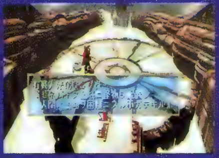


HP：1070
属性：水

HPと攻撃力の高さには要注意だが、特殊能力は持たない。

81 法都ゼネバトス

「立法所」で法律の改正を申請し、「法律工場」で法律（大砲の弾のような形状）を作り、「法律発射所」で法律を発射。改正しなければならない法律は703条と410条なので、最初にこの2つを改正してしまおう。



▲マップ各所にいるラプトが、法律について話してくれるぞ。

SHOP LIST

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
石化の清め	30
心の清め	20
体の清め	10
魔除けの香水	4

武器屋	
グレートアックス	400
グラディウス	400
赤眼竜の鎧	800
碧緑竜の鎧	800
暗黒竜の鎧	800
蒼海竜の鎧	800
パニックガード	300
勇気の護符	300
石化のお守り	400

ギロチン



HP：777
属性：闇

攻撃力の高さと、HPが減少すると使う「恐怖」の特殊能力に注意。

デスパージ



HP：666
属性：闇

HPが少ないので、アディショナルさえ決めれば一撃で倒せる。

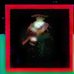
ハーピー



HP：750
属性：風

動きは素早いが、HPは少ないのでそれほど苦労せずに倒せる。

プロフェッサー



HP：999
属性：風

「即死」「魅了」の特殊能力を持つやっかいな敵。手早く倒したい。

スカイチェイサー



HP：850
属性：風

HPは少ないものの、「気絶」の特殊能力や「渾身の一撃」を持つ。

BOSS! クビラ／ベクタ／セレブ

クビラ 闇 HP:6000
ベクタ 闇 HP:7000
セレブ 闇 HP:8000

ロゼ以外のスペシャルで戦えば問題ないが、反属性のミランダよりも、ダートのスペシャルのほうが効率よくダメージを与えることができる。クビラが「即死」を使ってくるので、タリズマンや聖者のアンク、ロゼの髪飾りなどを装備しておくか、天使の祈りを多めに持っておきたい。「石化」の特殊能力と「回復」を持つ、セレブをまず最初に倒し、続いてクビラ、ベクタの順に倒していくのがベスト。なお、クビラは倒された瞬間に必ず「即死」攻撃を使ってくることを覚えておこう。



▲3体のうち、最初に倒しておきたいのはセレブ。セレブを倒し、回復の手段を封じたら、クビラ、ベクタの順にたたけ。

---

78 ツインキャッスル S

王との会話後に、セーブポイント横の扉からクイーン・フューリー号へ。その後、海路で、ルジュまで一本道だ

▼

79 辺境の村ルジュ S

村長との会話後、奥の部屋でマーテルに会い、スターダストとアイテムを回収。その後は村の裏から展望台に行き、展望台でのイベント終了後に村に戻ろうとすると、イベントが発生してアグリスが海上に出現

●入手アイテム
100G、闘神の導き、悟りの胴着



▶最後のスターダストは、マーテルがいる部屋の隣の部屋にある。

▼

80 魔都アグリス B S

アグリスに入ると、イベントをクリアするまでは外に出られなくなる。サヴァンのテスト終了後、「サイケデリックボムX」を入手したら、さらに奥へ。ラストクラーケンを倒し、アグリス入口の横の扉から、ゼネバトスへ向かう

●入手アイテム
バーンナウト、ガッシュマグマ、マジカルハット、ムーン・セレネイド、天使の祈り、サン・ラプソディ、ヒールフォグ、ヒールレイン、200G、ヒールブリーズ

▼

81 法都ゼネバトス B S

まず「立法所」に行き、法律703条を改正。その後、「法律工場」、「法律発射所」に行き法律を発射したら、ゼネバトス入口付近の転送装置から、封魔球へ。ボス戦後、法律410条を改正して、死都メーフィルへ

●改正可能な法律の番号
【703】封魔球の部屋への進入許可
【410】メーフィルへの転送再開
【659】監視ロボットの機能停止
【640】立法所での割り込み容認
【339】売店での人間への販売禁止
【666】ゼネバトスのモンスター消滅

●入手アイテム
イナヅマコレダー、200G、フローズンジェット、バーニングウェイブ、ナイトレイド、虹色のドレス、ダウンバースト、精霊のマント、グラビティグラバー、スペクトルフラッシュ



◀ワールドマップで、町から町へ一気に移動できるぞ。

82 死都メーフィル B S

竜の魂に近寄ると、イベント戦闘が発生。すべて倒せば18000もの経験値になるので、なるべく戦いたい。神木樹に行くと戻ってこれなくなるので、その前にセーブを

●入手アイテム
ポイズンガード、パニックガード、フェイントガード、アクティブリング、石化のお守り、プロテクター、勇気の護符、自我の魔鈴、ヒールレイン、スペクトルフラッシュ

▼

83 神木樹 B S

マップ上のキラリと光るポイントには、アイテムが隠されている場合もある。ほぼ一本道を進んでいくと、神木蝶との対決に。倒したあとは、さらに進んで沈まぬ月へ

●入手アイテム
朱雀の羽飾り、白銀竜の鎧



▲白銀竜の鎧を入手したそばに、回復ポイントがあるぞ。

▼

84 沈まぬ月 B S

沈まぬ月の内部には6つの世界が存在し、パーティメンバーはそれぞれの世界で試練として、単独での戦闘イベントをこなすことになる。進行ルートは以下の通りだ

A 人間界
ミランダの試練、デスローズとの戦闘イベントが待つ。ミランダの装備を強化しておけば、特に苦戦することもない

B ミニント界
ハッシェルの試練である、クレアとの戦闘。セラピーリングかフィジカルリングを装備しておけば、ほぼ負けることはない

C 有翼人界
有翼人界に進入してすぐに、パーティから取り残される、ダート&ロゼ。戦闘がハードなので、2人の装備を強化しておこう

D ギガント界
コンゴールの試練である、インドラとの戦闘。コンゴールを育てていない場合は苦戦となるが、回復アイテムでカバーしよう

E ドラゴン界
ロゼの試練である、暗黒竜ムハエルとの戦闘。ムハエル戦よりも、それまでに出現するザコとの戦闘に苦戦させられる

F 人間界
ダート&ロゼでドラゴン界から人間界に戻ると、そのあとにアルバートの試練であるドウエルとの戦闘が待つ

G 有翼人界
パーティメンバー最後の試練は、メルと第七の天使の戦闘。HPの残りが1にされたらあわてて回復せず、防御でカバーしよう

H 異世界
スーパーヴァラージ、ジーク、そしてラスボスとの戦いが待つ。いずれも強敵ばかりなので、回復アイテムは十分に持っておきたい。ボス戦ごとに人間界に戻り、アイテムを補充するのもいい

▼

エンディングへ

82 死都メーフィル

3体のドラゴンの魂と戦いながら先へと進む。途中、転送装置で移動を繰り返す谷の場面では、転送装置の脇から見えない通路が伸びていることに注意。「恐怖」「混乱」といった特殊能力を使う敵が多いので、心の清めや勇気の護符などを用意しよう。

EVENT 緑牙竜の魂

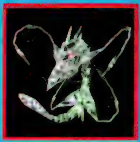
風 HP:10000



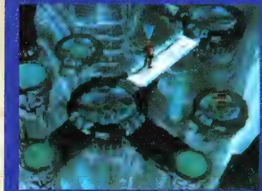
緑牙竜フェルブランドの強化版。スペシャルを使わなくても倒せるが、その場合には「毒霧」の攻撃に注意しよう。

EVENT 蒼波竜の魂

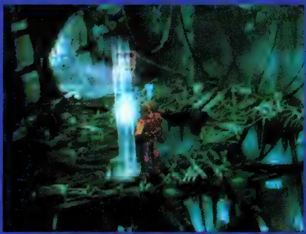
水 HP:15000



超強力な「津波」は健在。魔法防御力を高めるアイテムを装備して備えよう。ダートのスペシャルを使えば戦いやすい。



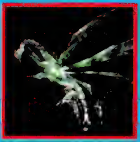
▲転送装置の付近には近づかないと現れない橋が多数存在している。



◀ラヴィッツに案内された、ここを過ぎると後戻りはできない。アイテムの補充などをしておこう。

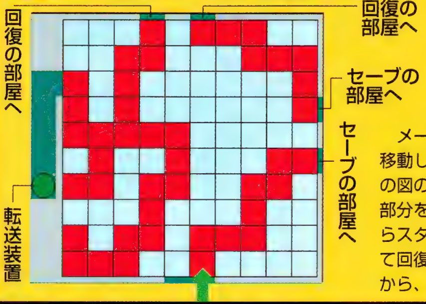
EVENT 神竜王の魂

無 HP:20000



魔法による攻撃力は圧倒的。魔法防御力を高めるアイテムを装備して、さらにアルバートのフラウアストームで迎撃。

CHECK! 見えない床を渡る!!



メーフィルの奥には、透明の床の上を移動しなければならない部屋がある。左の図の赤い部分の床が実際に移動できる部分を表しているぞ。図の下段の矢印からスタートし、右のセーブの部屋を抜けて回復の部屋へ。その後、左の転送装置から、ラヴィッツのところへ。

ハイパースケルトン



HP：1200
属性：闇

HPと攻撃力が高い。戦いが長引くと、深手を負わされやすい。

アンデット



HP：711
属性：闇

HPが減少すると、「恐怖」の特殊能力を使ってくる。

ストレイドナイト



HP：900
属性：闇

HPが減少すると、「混乱」の特殊能力を使ってくるようになる。

スペクター



HP：333
属性：闇

HPは低いものの、非常に素早くこちらの攻撃が当たりにくい。

ヒューマンハンター



HP：444
属性：無

攻撃力、防御力が高いうえに、パワーアップも使ってくる。

BOSS! 怨霊ラヴィッツ　ザグウェル

怨霊ラヴィッツ　風 HP:8000
ザグウェル　闇 HP:15000

戦闘中の選択肢で「声をかける」を選択、怨霊ラヴィッツに後ろを向かせてから攻撃しよう。特殊能力の「混乱」にさえ耐えられるなら、ドラグーン変身は使わずにラヴィッツを倒し、ザグウェル戦のためにSPを温存。ザグウェル戦ではダートのスペシャルを使おう。ザグウェルの即死攻撃には、タリズマンなどで対処。



83 神木樹

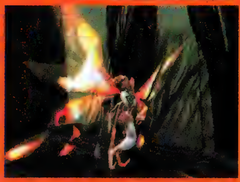
マップ上のキラリと光るポイントに行くと、会話イベントが発生するほか、特定の場所ではアイテムを入手できる。途中には回復ポイントもあるので、休息や経験値稼ぎに活用しよう。



▶光るポイントにはアイテムがある。見えにくい場所もあるぞ。

BOSS! 神木蝶（幼虫）　神木蝶（さなぎ）　神木蝶（成虫）

神木蝶（幼虫）　無 HP:13000
神木蝶（さなぎ）　無 HP:4000
神木蝶（成虫）　無 HP:20000



幼虫の間はドラグーン変身せずに戦い、SPを温存。幼虫からさなぎになったら、防御やアイテムでメンバーのHPを回復させて、成虫との戦いに向けて態勢を立て直す。成虫にはスペシャルで全員ドラグーン化するか、もしくはアルバートのフラウアストームで防御力を高めて応戦。成虫が持つ即死攻撃に注意しよう。



◀写真のこの場所で、ミランダが装備できる最強の鎧「白銀竜の鎧」を入手可能。確実に入手して神木蝶戦に備えるようにしよう。

マウンテンゴリラ



HP：1800
属性：土

攻撃力が高く、体力が減少すると「岩石投げ」を使ってくる。

ポットベリー



HP：700
属性：土

HPが減少すると、「武器封じ」の特殊能力を使ってくる。

スラッグ



HP：1500
属性：土

HPは高いが、特殊能力は持たない。心の清めを持っている。

マンティコア



HP：1200
属性：闇

「恐怖」「石化」の特殊能力を持ち、HPもそこそこ高い。強敵。

キュートキャット



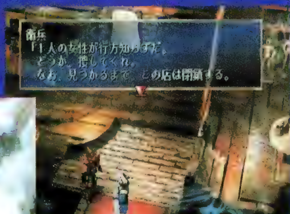
HP：800
属性：雷

HP減少で「魅了」や「即死」の特殊能力を使う。とどめは確実に。

※「EVENT」マークの入っているモンスターとの戦闘は、イベント戦闘になります。イベント戦闘とは攻撃でHPを減らして敵を倒すだけではなく、戦闘中に出る選択肢や特殊なアイテムによって終わらせることができる戦闘を表します。

84 沈まぬ月

沈まぬ月では、パーティメンバーが順にそれぞれの試練（単独での戦闘）を受けつつ、最終決戦の場へと進んでいく。試練を切り抜けるポイントは、その試練に向かうメンバーをセラピーリングやフィジカルリング、ガードメダリオンなどで強化してやること。また、途中にある人間界では、武器屋と道具屋で装備やアイテムの補充を忘れないように。スーパーヴァラージとの戦闘後は、装備を整えに人間界に戻るのもいい。



▲人間界より先は、イベントをこなしていかないと進めない。



◀ミランダのイベントから、試練開始になる。

SHOP LIST

武器屋	
クレイモア	500
ハルバート	500
バッシャー	500
破壊神の鉄槌	500
赤眼竜の鎧	800
碧緑竜の鎧	800
黄金竜の鎧	800
紫雷竜の鎧	800
白銀竜の鎧	800
暗黒竜の鎧	800
蒼海竜の鎧	800
魔力の指輪	600
精霊の指輪	600
アタックメダリオン	1000
ガードメダリオン	1000
ギガントリング	1000

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
石化の清め	30
心の清め	20
体の清め	10
パニックベル	20
ポイズンニードル	20

サイケドルイド



HP：2500
属性：光

強力な魔法を駆使して攻撃してくるが、特殊能力はない。

ブリスクドラゴン



HP：1111
属性：炎

HPが減少すると使ってくる、「恐怖」、「気力低下」に注意。

ユニコーン



HP：1600
属性：光

HPが減少すると回復してしまう。それ以外の特殊能力はない。

トラッププラント



HP：2100
属性：水

HPが高いので、アディショナルがきめられないと長期戦に。

ルーレットフェイス



HP：3000
属性：闇

HPが高く「即死」や「気力低下」を使ってくる難敵。

エアコンバット



HP：1350
属性：風

素早いために攻撃が当たりにくい。気合いをためて攻撃してくる。

マッドスカル



HP：999
属性：雷

攻撃力が高く、HPが減少すると気絶や混乱の特殊能力も使う。

トリケラトプス



HP：4000
属性：土

HPと攻撃力の高さが圧倒的。気絶させられやすい点に要注意。

それぞれの過去と対峙

EVENT Ⓐデスローズ

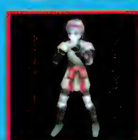
無 HP:3000



デスローズのHP表示が赤くなるまでは、ひたすら攻撃。HP表示が赤くなったら防御に徹し、選択肢で「許す」を選ぶ。

EVENT Ⓑクレア

雷 HP:4000



「四神滅殺」を使われると残りHPが１になるが、これで死ぬことはないので、直後にガードで回復。選択は「今こそ～」。

EVENT Ⓓインドラ

土 HP:3370



コンゴールを育てていない場合は苦戦するだろう。セラピーリングなどを装備するか、回復アイテムを充実させよう。

EVENT Ⓔ黒波竜ムハエル

闇 HP:12000



会話イベントが始まるまで防御に徹し、ロゼから弱点を聞き出してから攻撃。暗黒竜の鎧を装備していれば楽勝。

EVENT Ⓕダークドウエル（剣）

雷 HP:1800（左右とも）



ドウエル本体ではなく、剣に攻撃を与えていく。セラピーリングやガードメダリオンなどを装備しておきたい。

EVENT Ⓖ第七の天使

光 HP:4000

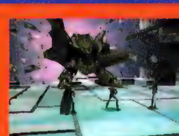


強力な攻撃のあとに、なぜか回復魔法でメルのHPを回復してくれるので、負けることはまずない。地道に攻撃していこう。

BOSS! スーパーヴァラージ

無 HP:15000

頭、体、腕の３カ所を攻撃できるが、狙うのは頭のみ。禁断の地で登場したものと違う点は、時間によって自爆しない、光属性の全体攻撃をする、死ぬ瞬間に無属性の全体攻撃をしてくることの３つだ。



BOSS! ジーク・フェルド

炎 HP:10000

相手は炎のドラグーンなので、赤眼竜の鎧と赤眼石で炎への耐性を強化しよう。ただし、魔法だけでなく、物理攻撃でこちらが受けるダメージも大きいので回復アイテムを多めに用意しておこう。



CHECK! 最終決戦の前にレベルアップ！

沈まぬ月では、最終戦に向け十分にレベルを上げておこうと思うなら人間界周辺がいいぞ。この先にも２カ所のセーブポイントはあるが、回復はできない。



SCOOP! ラスボスより強い？ 朽ちた都の主"魔老ファウスト"

第４章になると、フランベルの塔の奥、右側の転送装置に入れるようになる。そこには隠しボスの「魔老ファウスト」が待ち、その実力はラスボスに匹敵。戦うには「消幻石」が必要だ。



▶右の転送装置で中心部へ。



◀三方向に道が続くここがファウストの待つ…。

CHECK! スターダストは崩壊後に

ファウストの幻影を消すために必要なアイテムである「消幻石」は、スターダスト50個すべてをコンプリートしてからマーテルに会うことで入手できる、レアアイテム。もしもすべてのスターダストを入手することができたなら、迷わずルジュに行き、そしてフランベルの塔を目指せ。



◀ルジュで消幻石を入手するときは、マーテル親子のミニイベントも発生するぞ。

BOSS! 魔老ファウスト

無 HP:32000

強力な魔法攻撃ばかり仕掛けてくるという点が逆に弱点。ロアンで買える伝説の兜や、赤眼竜の鎧、精霊のマントなどで魔法防御力＆回避率を高めれば、ダート１人でも楽勝。残る２人は死んでも放置し、戦闘終了直前に生き返らせて、経験値が入るようにしよう。



▲倒せば幻の盾が手に入る。ラスボス戦に備え、ぜひ入手したいアイテムだ。

そして最終決戦へ――

SUMMON NIGHT サモンナイト

2回目の攻略となる今回は、第6話～第9話までのストーリー攻略に加えて、サブシナリオ＆召喚データを大公開！

サモンナイト

発売中 S·RPG	▶¥6,800 ▶バンプレスト ▶MC(1ブロック)

ストーリー攻略＆各種データリストをお届け!!

今回の記事で最初にチェックしてほしいのは、第5話で発生するサブシナリオ。このシナリオでは、新しいキャラが仲間になるので、発生条件や正解選択肢をチェックしておこう。もちろん、そのほかのサブシナリオを含めた「第6話～第9話」までの戦闘攻略や各シナリオのイベント発生条件も徹底解説！ 召喚魔法、召喚作成などのデータ集もバッチリ紹介していくぞ。



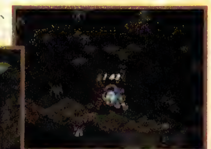
▲サブシナリオ「復讐の森」。意外と見逃している人も多いのでは？

CHECK POINT 戦闘を有利に展開するための基本戦法を覚えよう

戦闘に勝利するコツは、基本に忠実に戦うこと。敵を待ち伏せする戦法で、敵を1体ずつ誘い出し、集中攻撃で一気に倒そう。また、高低差や攻撃する方向など、戦闘を有利に展開できる要素を常に利用するように心がけることだ。

▼地形を利用すれば、戦闘がより有利に!!





▲敵を複数のユニットで囲むと攻撃力UP！

サブシナリオ 復讐の森

このシナリオの発生条件は、第3話のガレフの森でスウォンと会っていること。この条件を満たした状態で、第5話で再びガレフの森でスウォンに会うと選択肢が発生する。このとき「なら、俺が手伝うよ」を選択すれば、サブシナリオに突入するぞ。スウォンはこのシナリオを見逃すと2度と仲間にならない。条件を満たすタイミングを絶対に忘れないように！



◀スウォンが仲間になれば、戦力が大幅にアップするぞ！

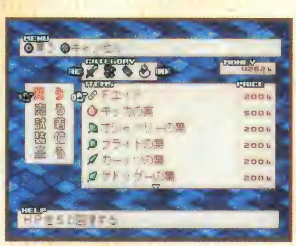
新しい仲間キャラ



●スウォン
弓矢を装備し、遠距離から敵を攻撃できる後方支援型のキャラ。INTもそれなりに高いので、攻撃系の召喚魔法を使わせるといいだろう。

CHECK POINT 自由行動の間にショップに行こう

このシナリオでは、2回の戦闘が用意されている。1回目の戦闘が終了すると自由行動となるので、ショップで回復系のアイテムを購入しよう。2回目の戦闘に登場する敵は、かなり手強いので、普段よりも多めに用意しておくといいだろう。また、所持金に余裕があるなら、スウォンの装備品を買っておくと戦闘がラクになるぞ。



◀1回目の戦闘で獲得したお金でアイテムを購入しよう。

9th.Battle 集中攻撃で1体ずつ確実に倒そう

勝利条件：敵の全滅

敵はマップのあちこちに1体ずつ配置されている。敵はすべて接近戦タイプなので、まずはスウォンやガゼルに遠距離から攻撃させてHPを削ろう。その後、敵が近づいてきたところを集中攻撃すれば簡単に倒せるぞ。ただ、ガレフは攻撃力が高いので、不用意に攻撃すると反撃で返り討ちにあってしまう。残りHPが少なくなったら早めに回復するように。


◀スウォンは、直線上に5マス離れた場所まで攻撃することができるぞ。


▲ガレフには魔法攻撃が有効。それまではMPを温存するように心がけよう。

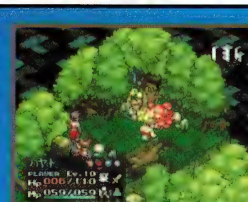
敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
ガレフの配下×5	93	61	135	110
ガレフ×1	175	75	181	148

10th.Battle ゲットグーの葉をたくさん用意しておくと吉

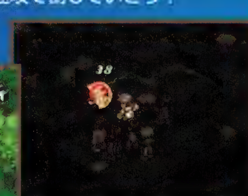
勝利条件：敵の全滅

この戦闘でやっかいなのは、トードスの存在。この敵が使う特殊攻撃は威力が高いうえに、毒の追加効果があるため、解毒の効果を持つゲッドグーの葉は必須。あらかじめショップで購入して、毒を受けたらすぐに回復しよう。あとは、集中攻撃あるのみ。速攻で倒していこう！


◀トードスの特殊攻撃は、攻撃範囲も広い。密集していると危険だ。

▼マップは1本道。戦士系のキャラを先頭に道沿いに進もう。




▲ザコはそれほど強くない。基本通り戦えば、楽に倒せるぞ。

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
プチトードス×5	102	65	147	120
トードス×1	154	159	193	158

第6話 静かなる狂気

街マップの北スラムへ移動すると、会話後EVENTマークが表示される。ここでカノンとの会話が発生し、「君に用があったんだ」を選択すると戦闘に突入するぞ。また、この時点でこれまで利用できた3つのフリーバトルエリアには入れなくなっている。その代わりに新しいエリアとして、「ガレフの森」と「ロムドの洞穴」が利用可能になるので、腕に自信があるなら挑戦してみよう。



▶どちらのエリアも敵のレベルが高いので、この時点では無理に行くことはない。

CHECK POINT 商店街でアカネと遭遇

自由行動で商店街に移動すると、アカネという女の子に会うことができる。じつは第2話の商店街で、アカネとぶつかるイベントを発生させていると、第6話でアカネに再会したときに会話の内容が変化するのだ。さらに、このとき「アカネのお守り」が手に入るぞ。



◀主人公にぶつかったアカネは、お守りを落とす。

11th.Battle 挟み撃ちに要注意！先に一方の部隊を倒そう

勝利条件：敵の全滅

敵の初期配置は、マップ上方に3体、下方に4体となっている。一方、自軍はその間に挟まれるような形で出撃する。挟み撃ちされるとやっかいなので、まずは上方にいる敵から速攻で倒してしまおう。その後、残ったザコ敵から1体ずつ誘導して、集中攻撃で撃破。カノンとバノッサも同様の戦法で戦えば、比較的楽に倒せるはずだ。



◀マップ上方から回り込んで、逆に挟み撃ちにするのも手だ。



▶戦士系のキャラを前線に立たせ、1体ずつ確実に倒そう。



◀カノンとバノッサには、魔法で攻撃しよう。

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
短剣使い×3	105	60	160	119
斧使い×3	131	54	159	117
弓使い×1	86	70	151	110
カノン×1	145	69	186	150
バノッサ×1	153	78	195	151

第7話 争乱の紡ぎ手

シナリオが始まったら、アジトマップのレイドの部屋へ移動しよう。これでイベントのフラグが立ち、玄関にEVENTマークが表示される。イベントが進むと戦闘に突入するので、準備を整えておこう。ちなみに、このシナリオでローカスが仲間になるため、パーティのメンバーが最大戦闘参加人数の8人になる。これから先も仲間が増えることを考えて、主戦力として使うキャラを優先的にレベルアップさせよう。



▼▶憲兵に追われるローカス。これを見かねた主人公たちは、彼を助けようと試みるが……。



新しい仲間キャラ

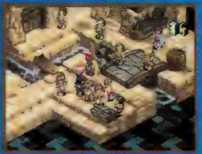


●ローカス
攻撃力と防御力に優れた戦士系のキャラ。レイドと2人で前線に立たせよう。

12th.Battle ザコは無視して キムランを狙え!

勝利条件：敵リーダーの撃破

この戦闘の敵リーダーはキムラン。キムランはマップ右上にいるので、ザコは無視して一気に攻め込もう。ただし、キムランは強力な召喚魔法を使うので、不用意に近づかないように。ここでは、オトリとしてユニットタイプのモンスターを召喚し、キムランのMPを消費させるといいだろう。MPが尽きたら一気に攻めて集中攻撃だ！



◀この戦闘では、回復系の魔法、聖母プラーマが重宝する。



▶キムラン自身もかなり手強いので、油断は禁物だぞ。



◀ザコ敵はできるだけ相手にせず、戦力を温存しよう。

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
ソード兵×2	110	71	170	148
剣兵×2	118	66	179	156
大剣兵×1	145	69	186	150
弓兵×2	96	77	166	144
キムラン×1	158	95	223	175

CHECK POINT アルク川に行ってアルバと話そう

レイドの部屋に移動したあと、アルク川に行くとアルバに会うことができる。このときの会話で「我慢する～」を選択すると、第12話でのアルバとの会話の内容が変化するぞ。これによって、何かイイコトが起きるかも……。忘れずに話しかけておこう。



◀イジメにあうアルバにキミはどう対応する？

CHECK POINT リプレとラーメンの話題で盛り上がる!?

第5話でリプレとの会話が変化（好感度が高いと発生）していると、台所でのリプレとの会話がラーメンの話題に変化する。また、このイベントは第12話での会話イベントにも関係しているぞ。その結果は、見てのお楽しみ。条件を満たして、自分の目で確かめよう。



◀ラーメン作りに挑戦するリプレだが……。

Go Go RPG ▼ サモンナイト

第8話 異界の迷子

最初からEVENTマークが表示されており、アジトマップの広間へ移動すると戦闘イベントに突入する。また、ショップの商品が変化しているので、さっそく商店街に行ってみるといいだろう。


▲主人公は子どもたちとサーカスへ行くが…。


▼こう見えてもモナティは召喚獣なのだ。


▲変化後の商品をチェック！ まずは、アクセサリを購入しよう。

新しい仲間キャラ


●モナティ
HPと攻撃力が高い。味方の攻撃力と防御力を上昇させる特殊能力「応援」が使用可能。

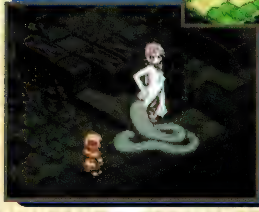

●ガウム
通常攻撃で敵のMPを減らすことができる特殊なキャラ。召喚師との戦いで活躍する。

13th.Battle ザコを誘導して リーダーを孤立させろ

勝利条件：敵リーダーの撃破

この戦闘では、誘導作戦が効果的。まず、ユニットタイプの召喚モンスターを呼び出して、ザコ敵をマップ右側へ誘導しよう。そして、敵リーダーのカムランが孤立したところを狙って、主力メンバーで一気に特攻！ ガウムにカムランを攻撃させ、魔法を使えない状態に追い込もう。あとは、集中攻撃で楽に倒せるぞ。


▲敵の攻撃範囲ギリギリの位置で敵を待ち伏せよう。


◀召喚師は、石化効果を持つ魔法を使うので要注意！

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
大剣兵×2	121	66	197	169
天使×2	110	71	194	148
下級召喚師×2	91	108	151	127
カムラン×1	145	122	220	181

CHECK POINT 謎の少女エルカとの出会い

商店街へ行くと、エルカという少女に出会うイベントが発生する。このイベントは、サブシナリオの発生条件の1つになっており、選択肢は「追いかける」を選べばOK。第9話で次の条件となるイベントが発生するぞ。

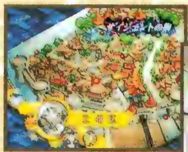

▲商店街に立っているのがエルカだ。



▼よく見ると頭にツノが!? 一体何者……？

CHECK POINT 工場区でウィゼルと会おう

第4話の工場区で、ウィゼルという老人に出会っていると、工場区で再び登場する。EVENTマークが表示されないため見落としやすいが、最強の剣「サモナイトソード」の入手条件の1つ（全部で4つ）なので、必ず発生させよう。


▲自由行動時には、くまなく歩き回ろう。



▼この老人は、どうやら刀匠らしい。

第9話 メスクルの眠り

第8話と同様に、最初から屋根裏部屋にEVENTマークが表示されている。このシナリオでは下で紹介しているイベント以外にチェックすべきポイントはない。商店街で新しい武具やアクセサリを購入したら、屋根裏部屋へ移動して、イベントを進めよう。

新しい仲間キャラ


●アカネ
ガゼルと同タイプのキャラ。防御力が低いので、投げナイフで後方から敵を攻撃しよう。





▲屋根裏部屋へ移動し、「どうかしたのか？」を選択すればイベントが進む。
◀この後アカネが仲間になり、彼女は戦闘で強制的に出撃することになる。

CHECK POINT 再びエルカ登場!!

第8話でエルカに会っていれば、ここでもエルカに会えるぞ。条件は、自由行動時に台所→繁華街の順番に移動すればOK。これで、サブイベントの発生条件が1つ満たされる。



◀このイベントを発生させれば、次は第12話で会えるぞ。

14th.Battle マップ左側から 敵陣へ攻め込もう

勝利条件：敵リーダーの撃破

敵はマップの左右に戦力を二分させている。敵リーダーさえ倒せば戦闘に勝つことができるので、どちらか片方から攻め込むのが得策だ。どちらかというと、マップ左側の方が攻め込みやすいだろう。あとは、基本通りに戦って、敵リーダーのイリアスを倒すだけ。ただし、イリアスの前にいる召喚師に注意！ この敵は召喚魔法のディアブロを使ってくるので、速攻で倒さないと痛い目にあうぞ。


▲召喚師はペトラミアで石化させて、無視してしまうという手もある。


▲イリアスは、マップ上端にいるぞ。全員で一気に攻め込み、集中攻撃で倒そう。

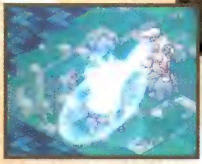
敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
弓兵×1	100	82	181	161
突騎士×2	118	74	192	198
重騎士×2	125	69	218	203
下級召喚師×1	91	128	166	137
サイサリス×1	112	89	228	162
イリアス×1	138	83	242	186

召喚魔法&召喚作成&アクセサリ入手方法を一挙公開!!

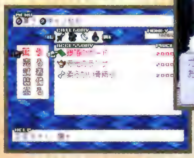
ここでは、今回の攻略範囲までに使用可能となる召喚魔法、召喚作成の組み合わせ、アクセサリの3つのデータをまとめて公開するぞ。これらのデータを参考に召喚魔法を活用すれば、戦闘がかなり有利に展開できるはずだ。また、召喚作成に必要なサモナイト石は、特定のフリーバトルエリアでの戦闘に勝利すると入手できる。できるだけ、たくさん集めておこう。


▲回復系の召喚魔法は、真っ先に作成しよう。


◀ストーリーが進むほど、強力な魔法を作成できる。

CHECK POINT アクセサリ入手のタイミングを見逃すな

アクセサリは、ショップで購入したり、イベントなどで入手できる。だが、ストーリーが進むとショップの品揃えは変化し、イベントも発生するシナリオが決まっているため、入手できる時期が限られているのだ。買い忘れに注意!


▼商品が変化する前にアクセサリを買おう。


▲各シナリオのイベントも見逃すな!

召喚魔法データ

今回の攻略範囲までに作成できる召喚魔法は、全部で26種類。右にある表は、左から各召喚魔法の「名称」、「消費するMP」、「効果範囲」、「効果」を表している。この表で各魔法の効果をチェックして、戦況に合わせて使いわけてほしい。

名称	MP	効果範囲	効果
アーマーチャンプ	30	単体	攻撃力アップ
ガスロイド	42	3×3マス	毒効果
ディアブロ	62	3×3マス	中威力のダメージ+向きかえ
ビームロイド	46	3×3マス	中威力のダメージ
ライザー召喚	30		ライザー(ユニット)を召喚する
オオアカ切断虫	48	タテ3マス	中威力のダメージ
ミョージン召喚	30		ミョージン(ユニット)を召喚する
イビルファイア	30	単体	小威力のダメージ
エビルスパイク	40	※1	小威力のダメージ
聖母プラーマ	52	3×3マス	HP中量回復+ステータス異常回復
タクェシーミザリ	26	単体	小威力のダメージ
ブラックラック	64	4×4マス	大威力のダメージ+沈黙効果
ポワソ召喚	30		ポワソ(ユニット)を召喚する
リプシーハピー	20	単体	HP少量回復
がんばるにゃー	40	単体	攻撃力&防御力アップ
シャンプーライム	45	3×3マス	ステータス異常回復
タマス	42	単体	暗闇効果
テテ召喚	30		テテ(ユニット)を召喚する
ヒポス	42	単体	睡眠効果
ヒポス&タマス	70	4×4マス	中威力のダメージ+ステータス異常
ペトラミア	50	単体	石化効果(石化中は魔法のみ有効)
ペンタ君ボム	60	3×3マス	中威力のダメージ
森のめぐみ	50	3×3マス	HP中量回復
やるきないにゃー	40	単体	攻撃力&防御力ダウン
プチメテオ	20	単体	小威力のダメージ
ロックラッシュ	80	3×3マス	大威力のダメージ

(※1)攻撃指定地点を含む斜め4マス

召喚&アイテム作成リスト

右の表は、今回の攻略範囲で入手できるアクセサリと各サモナイト石の組み合わせの結果をまとめたものだ。この表を参考にして、必要な召喚魔法を作成しよう。また、召喚作成によって入手できる武器や防具も要チェック! なかにはショップに売っていない超強力な武器や防具も存在するぞ。なお、表内の×は作成に失敗する組み合わせ。失敗すると自分がダメージを受けるなど、サモナイト石のムダ使いになるので、間違っても×の組み合わせは実行しないように。



アイテム名	サモナイト石				
	機	鬼	霊	獣	無
ウサギの尻尾	×	×	×	ピーターピーター	ピーターピーター
黄金紳士	ディアブロ	×	剣	×	攻殻ナイフ
狼の尻尾	×	×	×	ヒポス	ペーパーナイフ
オリハルコン	グロリアスペイン	竹刀	ペーパーナイフ	巨人の斧	ラグレスセイバー
かたい骨飾り	ヒポス	タマス	タマス	ヒポス&タマス	ヒポス
ガレフのお守り	×	×	×	×	×
コハクのかんざし	ビームロイド	オオアカ切断虫	イビルファイア	テテ召喚	×
サンゴの腕輪	ヘタレイヤー	竹刀	ポワソ召喚	シャンプーライム	×
神獣封殺札	鉄パイプ	冥妖の衣	冥妖の衣	テテ召喚	×
鈴のついた首輪	ガスロイド	×	ペーパーナイフ	やるきないにゃー	×
聖王母の冠	鉄パイプ	ちゃんちゃんこ	聖母プラーマ	ペトラミア	カルナセイバー
タロットカード	ペーパーナイフ	ペーパーナイフ	エビルスパイク	ペーパーナイフ	ペーパーナイフ
トゲトゲオカリナ	鉄パイプ	竹刀	ペーパーナイフ	ペンタ君ボム	テテ召喚
ベッコウのかんざし	鉄パイプ	玄武の小太刀	ペーパーナイフ	玄武の小太刀	テテ召喚
ペット手帳	鉄パイプ	竹刀	ペーパーナイフ	森のめぐみ	エンジェルメイル
防塵マスク	プチメテオ	プチメテオ	プチメテオ	プチメテオ	ロックラッシュ
丸い尻尾	×	×	×	タマス	ペーパーナイフ
RMD266	ビームロイド	×	ポワソ召喚	×	×

アクセサリの入手方法

表の見方

表は左から各アクセサリの「名称」、「ショップでの購入価格」、「各パラメータの補正値」、「入手できる時期や場所、その方法」の順番に並んでいる。また、上でも述べたとおり、アクセサリの入手時期は限られている。入手時期を見逃すと2度と手に入らないアクセサリもあるので、この表で確認しておこう。

アイテム名	価格	HP	MP	STR	INT	VIT	DEX	LUC	入手方法
ウサギの尻尾	0	―	―	―	―	―	5	―	フリーバトルエリア「マリルの岩棚」での戦闘に勝利する
黄金紳士	0	―	―	―	1	―	4	―	ローカスの初期装備(第7話で仲間に)
狼の尻尾	0	―	―	―	―	1	2	―	第5話サブシナリオ「復讐の森」での戦闘に勝利する
オリハルコン	4000	―	―	―	2	―	―	―	第8話～第12話の間にショップで購入可能
かたい骨飾り	0	―	―	―	―	―	-3	3	第14話「スピネル高原」での戦闘に勝利する
ガレフのお守り	0	―	―	―	―	1	4	2	第5話サブシナリオのイベントで入手
コハクのかんざし	0	8	―	―	―	3	―	―	第6話「北スラム」での戦闘に勝利する
サンゴの腕輪	0	―	―	―	―	―	―	2	スウォンの初期装備(第5話サブシナリオで仲間に)
神獣封殺札	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	第7話「工場区」での戦闘に勝利する
鈴のついた首輪	0	―	―	―	―	―	1	1	フリーバトルエリア「ガレフの森」での戦闘に勝利する
聖王母の冠	0	―	―	―	3	2	―	―	第6話「北スラム」での戦闘に勝利する
タロットカード	0	―	―	―	―	―	3	2	第7話「工場区」での戦闘に勝利する
トゲトゲオカリナ	0	―	―	―	―	1	1	1	フリーバトルエリア「マリルの岩棚」での戦闘に勝利する
ベッコウのかんざし	0	―	―	―	2	1	1	―	モナティの初期装備(第8話で仲間に)
ペット手帳	4000	―	―	―	-2	1	1	―	第8話～第12話の間にショップで購入可能
防塵マスク	0	10	―	―	―	2	―	―	第5話サブシナリオ「復讐の森」での戦闘に勝利する
丸い尻尾	0	―	5	―	1	―	―	―	フリーバトルエリア「スピネル高原」での戦闘に勝利する
RMD266	0	―	―	―	―	―	2	―	第5話サブシナリオ「復讐の森」での戦闘に勝利する





攻略最終回&必見の情報満載!

リトルプリンセス マール王国の人形姫2



リトルプリンセス
マール王国の人形姫2

発売中 RPG	▶¥5,800	▶日本一ソフトウェア
	▶MC(1ブロック)	

攻略最終回となる今回は、『リトプリ』の代名詞である「歌」と、日記についてのお得な情報を大紹介。さらに「情報コーナー」では「ひみつ日記」や「キャンペーン」などのファン必見の情報をお届けするぞ。



ミュージカルイベント以外で「歌が聴ける」ポイントを大公開!

『リトプリ』の最大のウリともいえるミュージカルイベント。だが、これから紹介する9曲の歌は、そんなミュージカルイベントの中ではなく、〝BGMとして聴ける〟ものばかり。これらの歌は、おまけモードでは聴けないレアな歌ばかりなので、聴き逃しのないように注意しよう!

1 おてんば姫

クルルのテーマソングともいえる元気なこの歌は、『リトプリ』のタイトル画面で聴くことができる。まずは、じっくりと聴いてからゲームスタートだ。



2 二人はいつも一緒だから

第三幕の冒頭など、劇中で何回か、クルル&クレアのコンビが1フレーズだけ歌うこの歌。フルバージョンは、同じ第三幕のクレアの心の中で聴けるぞ。



3 小さな姫の決意

この「小さな姫の決意」には3バージョンあって、1つ目のバージョンは第四、五幕の最初で聴ける。ほかのバージョンとの歌詞の違いなどもチェック。



4 戦士のさだめ

第六幕の「ニャンコすべり」で流れるニャンコのテーマ。ちなみに、この曲だけは、おまけモードの「ミニゲーム」を選択すると聴くことができる。



5 はじめての恋

クルルの、チェロへの想いの変化をテーマにつづった歌詞が印象的なラブソング。第七幕のジャングルや、八幕の氷の城で聴けるので、要チェック。



6 歩いていこう ～エトワールの愛～

前作でコルネット、シェリーが歌った「歩いていこう」のエトワールバージョン。第八幕のサブイベント「親子の絆」で、エトワールの日記を読むと聴ける。



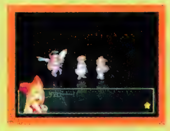
7 歩いていこう ～シェリーの愛～

そして、こちらはシェリーバージョン。第五幕や、最終幕のチェロの心の中で聴くことができる。ほかのバージョンとの歌詞の違いも、チェックしよう。



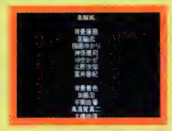
8 小さな姫の決意 ～想いは永遠に～

クルルとチェロのデュエット曲である、「小さな姫の決意」の別バージョン。最終幕、チェロとクルルがチェロの心の中から戻ってきたシーンのBGMだ。



9 小さな姫の決意 ～想いが語り継がれるように～

そしてこちらは、エンディングバージョン。スタッフロールを見ていると、途中から流れるのだ。最後までしっかりと聴いていないと、聴き逃すぞ。



CHECK 日記をコンプリートしよう

日記に記録されるイベントの中には、発生条件がキビシイものもある。ここで紹介する2つは、特にタイミングが難しいので注意しよう!



第四幕 「どうしたのランディ?」

このイベントは、第四幕でブルーキャットに着いた直後、林道に出る前に酒場の隣の家で、女の子(バーグにさらわれる子)に話しかければOK。



第四幕 「長老の忠告」

こちらも、ブルーキャット到着後、林道に出る前に、長老の家で長老と会話をすればいい。どちらのイベントも、すぐ街の外に出ると2度と見られないぞ。





クルルの情報コーナー リトプリver. 最終回

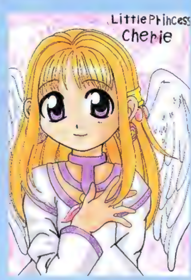
みんなの応援のおかげで、ず〜っと続けられてきたこのコーナーも、今回でついに最終回！ みんな、今まで本当にありがとう。というわけで、最後は感謝の気持ちを込めて、スペースをド〜ンと1Pに大幅拡大!! 『リトプリ』のいろんな情報を紹介しちゃうね。

1 イラストハガキ

愛のこもった、みんなの素敵なイラストを紹介できるのもこれで最後になっちゃった。ちょっぴり残念だけど、今後はP.128〜129の「4色奴隷」のコーナーにイラストを送ってね。あたしも楽しみに待ってるから、絶対だよ。ではでは、ラストを飾る3人のイラストをバ〜〜ンと紹介しちゃうね。



▲栃木県　軽菜秋さん：前作よりも、オバカ度がアップしてて、すごいよね。



◀栃木県　涼代桃恋さん：シェリーおばあさまって、ほんとに素敵な人だよね。憧れちゃうな。



▲愛知県　早霧司さん：最後はやっぱり、あたしのイラストだよね。元気いっぱいって感じでとっても○。

2「ひみつ日記」発売決定

『リトプリ』ファン必見のファンブック「クルルのひみつ日記」は、2月10日に発売が決定したの（定価1,500円）。ちょっと遅れちゃったけど、その分、デキのほうはバッチリ！ あたしも、文句なく太鼓判を押しちゃうくらいだよ。発売日には右のカバーを本屋さんで探してみてね。



▶ゲーム中では語られなかった、秘密情報も満載。



3『リトプリ』関連商品情報

ここでは「クルルのひみつ日記」以外の、関連商品について教えちゃうね。まず、KSSから『リトプリ』の小説「リトルプリンセス　マール王国の人形姫2　上巻」が発売中（価格は税抜きで905円）。下巻は3月15日発売予定なんだって、どちらもカバーイラストはオリジナルの描き下ろし（上巻はあたし、下巻はクレア）だし、興味のある人はゲットしちゃおう。そして、東芝EMI（株）からは、『リトルプリンセス』サウンドトラックCDが発売されることが決定（発売日、内容などの詳細は未定）。さらに、日本一ソフトウェアから、イラストや設定原画をた〜くさん収録したデジタル原画集（Win&Mac対応）が2月上旬頃に登場！ 要チェックだね。

4 電撃屋キャンペーン

新宿駅西口のヨドバシカメラ　ゲーム・ミュージック館1Fの電撃屋で、『マール』&『リトプリ』のテレカを3種類、販売しているのは、前号でも紹介したよね。じつは「クルルのひみつ日記」の発売日2月10日から、グッズのラインナップが大幅に増えるんだって！ 詳しくは下の「グッズ一覧」を見てほしいんだけど、目玉はもちろん、オフィシャルファンブックとなる「リトルプリンセス　マール王国の人形姫2　クルルのひみつ日記」だね。それに限定販売品の3つも見逃せない！ まずメモリーカードケースは、あたしとクレアがジャケットになっている2種類が登場。テレカは今まで発売されていた3種類と、「ひみつ日記」のカバーイラストを使ったものを合わせて4種類になるよ。レターセットは女の子向けのカワイイデザインがバッチリで、あたし好みだね。さらに、これらのグッズ購入者には右のような特典もあるよ。

●電撃屋販売グッズ一覧●

●電撃PS　PREMIUMvol.1
リトルプリンセス マール王国の人形姫2 **クルルのひみつ日記**　定価1,500円

●電撃攻略王
マール王国の人形姫 **公式クルルのひみつ手帳**　定価980円

限定販売品

●メモリーカード・ケース	2種類	定価各650円（限定各1000枚）
●テレカ	4種類	定価各1,200円（限定各300枚）
●レターセット	1種類	定価800円（限定1000セット）

グッズ購入特典 オリジナルシールをプレゼント

「クルルのひみつ日記」の発売を記念して、2月10日から電撃屋で『マール』&『リトプリ』グッズを買ってくれた人に、下のオリジナルシールをプレゼントしちゃうよ！ 数に限りがあるので、欲しい人は早めにね。

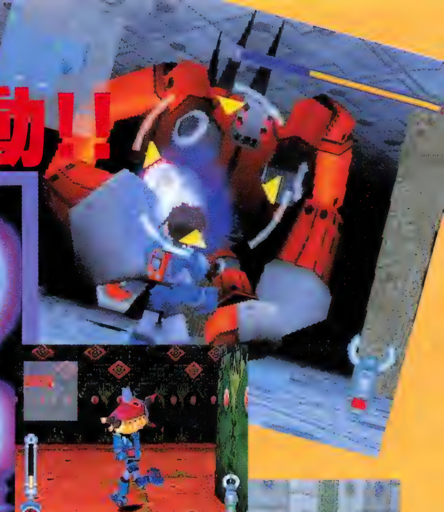


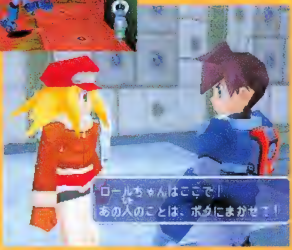




待望の第3弾!! 本格始動!!

ROCKMAN® DASH2 エピソード2 大いなる遺産





新たにゲットしたゲームシステム&ストーリーに関する情報をまとめて大公開！　これまでに紹介した情報も盛り込みつつ、最新作『DASH2』の見どころに迫っていこう!!

ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産	
春予定 RPG	▶価格未定　▶カプコン
	▶MC（1ブロック）、DS（AC対応）

ロック・ヴォルナット

赤ん坊のときにロールの祖父、バレルに拾われ、育てられた少年。性格は前向きで正義感が強く、好奇心がとっても旺盛！　現在はロールとともにディグアウターとして活躍している（ディグアウターとは、遺跡からディフレクターと呼ばれる結晶を掘り出し、それを生活の糧としている者たちの総称）。その出生には何か大きな秘密があるようだが詳細は謎……。本作ではそのあたりもバッチリ明かされるらしいぞ。

最新情報続々入手!! これまでの情報とあわせてシステム&物語を徹底紹介!!

待望の注目作『DASH2』の新たな情報をドッサリ入手！　今回は"ゲームシステム編"と"ストーリー編"の2つに分けて、それぞれ最新情報を中心に紹介していくぞ。ストーリー編では、プロローグからゲーム序盤までの展開を追っていくので、登場キャラや大まかな流れをチェックしておくように！

SYSTEM ゲームシステム　新システムも徐々に明らかになってきた!

戦闘部分のシステムは基本的に前作『DASH』と、ほぼ同じ。だが敵をロックオンしながら移動できるようになったり、また人や物などを持ち上げられたりなど、魅力的な新要素もバッチリ追加されているぞ。そのほかにも、まだ隠されている可能性も！　今後の情報からは目が離せないぞ。

●ロックオンしながら移動できるようになった!

『DASH』では敵をロックオンするとその場に固定されるため、動くことができなかった。でも本作ではロックオン中でも自由に動き回れるようになったぞ。これによってロックオンしながら敵の背後に回り込んだり、攻撃を回避したりも可能に！　ますますエキサイティングな戦いが楽しめるのだ。


◀敵を正面に捕捉しながら移動できるので、攻撃もよけやすい。

●邪魔者は持ち上げてポイッ!

人や物などを両手で持ち上げ、歩き回ることができるようになったぞ。敵を持ち上げてポイッと投げたり、また品物を誰かに届けたりなど、いろんな使い道ができそう。これを使ったミニゲームとかもある!?


▲邪魔者たちは海に落としちゃえ。

●世界各地を舞台に大冒険!



前作では"カトルオックス島"という1つの島での出来事が描かれていたが、本作はひと味違う！　とある遺跡の謎を解明するため、世界各地の街や遺跡、洞窟などめぐって冒険を繰り広げていくことになるのだ。全体的なフィールドが格段に広くなっているので、ボリューム的にもアップしているぞ。

マップ画面で移動だ

◀移動には前作にも登場した飛空艇フラッター号を使うことになるだろう。海を越えて新たな街や遺跡にレッツゴー！

●ロールちゃんがフィールドにも登場

フラッター号から通信でアドバイスしてくれたり、特殊武器を開発したりなど、いろいろな面でロックの冒険をサポートしてくれていたロール。今回もそういった部分で活躍してくれるのかと思いきや、なんとミッションによってはフィールドにも登場するのだ。いったいどんな場面に登場するのか楽しみだね！

▼ロックに駆け寄ってくるロールに敵が接近！　大急ぎで倒すのだ！





ロール・キャスケット

かつて伝説のディグアウターとして名を馳せたバレル・キャスケットの孫娘。メカニックの天才でフラッター号の整備や操縦、さらにロックの武器開発までをこなす。また、ディグアウト時にはオペレーターとしてロックをサポートしているのだ。彼女は、幼い頃に"大いなる遺産"を探し求め、そのまま行方不明になってしまった両親を捜している。その手がかりも本作でつかめそうだぞ。

STORY ストーリー ゲーム序盤の展開を追跡!!



本作の物語は『ＤＡＳＨ』の直接的な続編！　ボーン一家やロックマン・ジュノとの激闘を終え、平和な日常に戻ってからのお話になっているのだ。世界各地の遺跡が掘り尽くされ、ディグアウターたちの冒険時代も終わろうとしていた現在。だが、雪と氷に閉ざされた北の街には、いまだ人類未踏の遺跡が残されていた。そしてその遺跡から１人の少女が発見される……。



▶右がバレル。左はその旧友のミュラーだ。ついに"大いなる遺産"の手がかりをつかんだことを記者たちに発表。

プロローグ いざ禁断の地へ向けて…



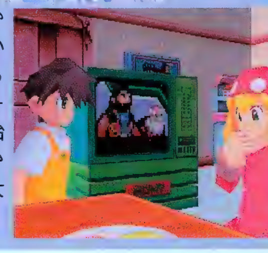
マチルダ

アナウンサーを装っていた謎の女性。ミュラーに警告して姿を消す。ロールの母親に似ているらしいが……。

全長1200メートルにおよぶミュラーの巨大飛空艇、サルファーボトムには数多くの報道関係者が集められていた。ここでミュラーとバレルによる一大プロジェクトが発表されるというのだ。まもなく発表が始まり、フォンは北の街で"大いなる遺産"の手がかりをつかんだこと、そしてこの飛空艇で現地へ飛び、すぐに発掘作業に入るということを話し始める。だがそれをさえぎるかのように、１人の女性アナウンサーが進み出た。そして"大いなる遺産"には近づくな！　と、警告を始めるのだった……。その一部始終をＴＶの中継で見ていたロールは、謎の女性アナが自分の母に似ていると言い始める。かくしてロックとロールは、その真意を確かめるため、そしてロールの両親の手がかりとなる"大いなる遺産"を求めて北の町へと旅立つのだった。



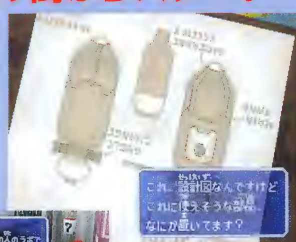
▲報道陣に紛れ、おなじみの面々もミュラーの発表に耳を傾ける。◀警告を発した謎の女性はリーバードに乗って去っていくのだった。

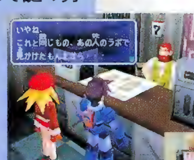


◀ＴＶの中継を見ていた2人も、北の街へと旅立つことを決める。

1 ヨーションカ 雪と氷に閉ざされたこの街からスタート

"大いなる遺産"が眠ると思われる禁断の地に行くには、ドロップシップが必要不可欠！　この情報をつかんだ２人は、開発に必要な部品を調達するため、雪と氷に閉ざされたヨーションカの街に立ち寄る。さっそく街のジャンク屋を訪ねる２人だったが、そこで謎の男性とすれ違った。ロールは、この男性に会ったことがあるらしいが……。ヨーションカには多数の遺跡が存在するため、戦いは必至！　ジャンク屋を利用して準備を整えるのが良さそうだ。また"大いなる遺産"に関しても、何か聞けそうだぞ。





◀▲ドロップシップの設計図をジャンク屋に見せる。ここに部品はあるのかな。

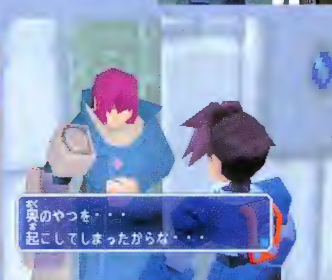


▶ジャンク屋で謎の男性とすれ違う。ロールは彼に見覚えがあるらしい！



謎の男

ヨーションカの街で出会う無口な男性。ジャンク屋の主人の話によると、かなりの腕前のメカニックらしいのだが……。

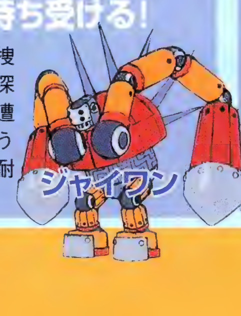


◀遺跡の中で謎の男性と再会！　いったいここで何をしていたのか……？

迷宮の奥には巨大リーバードが待ち受ける!

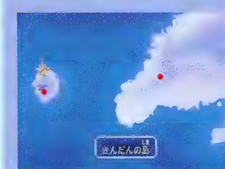


ヨーションカの遺跡を捜索していたロックは、最深部で巨大なリーバードに遭遇！　豪腕を巧みに使うその攻撃に、はたして耐えられるか……!?



ジャイワン

2 禁断の地 ドロップシップを発見!その中には…



▲いよいよ極寒の禁断の地へ！

なんとかドロップシップを入手したロックとロールは、禁断の地に降り立った。だがそこには、かなり古びたドロップシップが！　少女が発見されたというのは、この場所なのか……!?　禁断の地と呼ばれるだけあって、ここには人の存在がほとんど感じられない。準備をしっかり整えてから訪れるのが良さそうだ。



少女を発見!?



◀▲ドロップシップを発見！　だがそこには誰もいなかった。いったい誰が使ったのか？

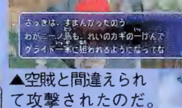
3 ニーノ島 フラッター号が攻撃を受けてしまう……!

禁断の地を脱出したロックたちは、新たな冒険を求めてニーノ島に向かう。だが島の上空に入った瞬間、フラッター号は何者かの攻撃を受け墜落してしまう。島の住人に話を聞いてみると、どうやら彼らは空賊に悩まされているらしい。それを聞いたロックも空賊退治に協力することになり……。



ドーン!!

空賊たちを追っ払え!



▲空賊と間違えられて攻撃されたのだ。いったい誰が？

▼▶空賊を退治するため、ルミノアを舞台に戦闘開始！



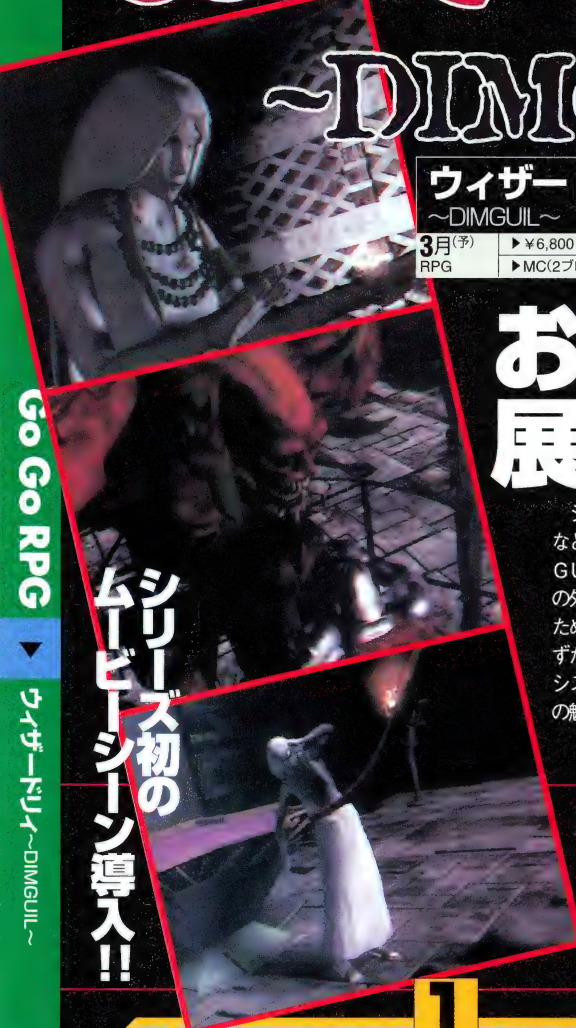
グライドドラッヘ

『ウィザードリィ』外伝シリーズ最新作 ついにPS登場!!



ウィザードリィ ~DIMGUIL~		
3月(予)	▶¥6,800	▶アスキー
RPG	▶MC(2ブロック)	

多くのファンに愛され続けたシステムはそのままに、PSならではの新要素を加えて登場する『DIMGUIL』。その魅力に迫る!!

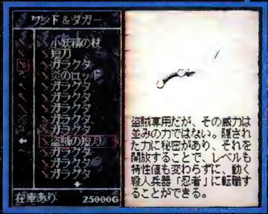


シリーズ初のムービーシーン導入!!

おなじみのシステムで展開する新たな冒険

シリーズで初めてムービーシーンが導入されるなど、演出面での変更点はあるものの、『DIMGUIL』の基本的なゲームシステムは、今までの外伝シリーズとほとんど変わっていない。そのため、ファンなら違和感なく遊ぶことができるはずだ。今回は、そんな『ウィザードリィ』の基本システムをおさらいしつつ、改めて『ウィズ』の魅力を紹介していこう。

▼倒したモンスターや入手アイテムの一覧が見られるようになった。





▲最大６人のパーティで迷宮に挑む。友好的なモンスターや戦闘後に出現する宝箱の罠なども健在だ。

STORY 神殿の奥に消えた巫女を救出せよ

ある祭りの夜にそれは起こった。恒例の祭事である奉納の祈りを捧げるため、美しき巫女とその護衛が、湖の中央にある神殿へ入って行った。しかし祈りが佳境に達したとき、祭壇の魔方陣から異形の怪物が現れ、巫女をさらってしまった。その夜を境に湖が悪臭を放ちだし、夜な夜な魔物が出現するに至って、ついに国王は巫女探索の命を冒険者に出した。「地下で起きている出来事を確かめ、消えた巫女を救出せよ！」と…。

『DIMGUIL』の気になる部分をチェック

200種以上の敵、300種以上のアイテムが登場する『DIMGUIL』。本作には入手アイテムや倒したモンスターの解説を図鑑風に詳しく閲覧できる機能が加わったり、職業・種族・呪文の変更など、WIZフリークのマニア心をくすぐる新たな要素が多数用意されているのだ。またNPCパーティの存在や古代文字の解読など、新たに加わった要素も数多く存在する。ここでは2つの新要素を紹介していこう。

1 NPCパーティとの遭遇

会話が可能なNPCはこれまでのシリーズにも登場したが、本作では独自に迷宮内を冒険しているNPCのパーティが登場する。情報交換やアイテム購入・治療のほか、戦いを挑むこともできる。

▼ほかのパーティと協力することによってクリアが楽になるイベントもある。仲良くしておいたほうがいいかな？

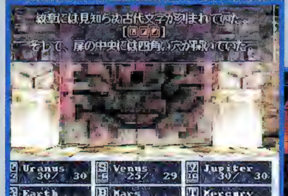




▲NPCパーティの目的はプレイヤーと同じ巫女の探索。協力するか、邪魔者として戦いを挑むかはプレイヤーしだいだ。

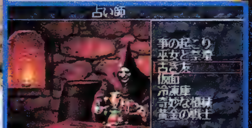
2 『DIMGUIL』ならではの謎の数々

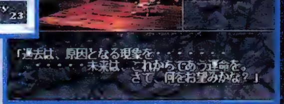
迷宮内に存在するさまざまな謎を解くのも、本作の楽しみの1つだ。神殿内の古代文字や、街の占い師が見せる不思議なビジョンの謎は、迷宮探索中に徐々に解き明かされていくことになる。



▲迷宮内のそこかしこに存在する古代文字は、解読を進めることによってさまざまな謎が判明する。

▼ギルガメッシュの酒場にいる占い師は、過去や未来の出来事を占いで教えてくれる。





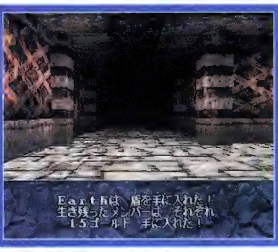
システム

ベーシックでなじみ深いオリジナルのシステム

『DIMGUIL』のフィールドは、主に街と迷宮内の2つに分かれる。街と迷宮を行き来し、キャラクターを成長させるという進行は従来のシリーズと同じ。いかに迷宮で効率よく戦い、街まで生還するかがゲームのポイントなのだ。

迷宮

迷宮は3Dダンジョンになっており、戦闘で経験値を稼いでキャラクターを成長させたり、敵からアイテムを入手できる。まれにNPCパーティに遭遇する。



◀敵を倒して経験値を稼ぎ、強いキャラクターに育てていくのだ。

街

街は主に冒険の準備をする場所だ。回復やレベルアップ、アイテムの鑑定・売買などはすべて街で行う。ボルタック商店やギルガメッシュの酒場など、おなじみの施設はすべてそろっているぞ。また王様への謁見や、練武場なども加わっている。

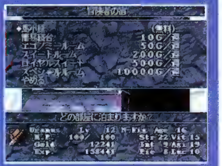
ギルガメッシュの酒場

作成したキャラクターをパーティに組み込む場所。そのほかには占い師に占ってもらったり、歌姫のステージを鑑賞することが可能。



冒険者の宿

宿泊することでヒットポイントやマジックポイントを回復する。また一定の経験値があれば宿泊したときにレベルアップできる。



ボルタック商店

アイテムの売買を行うところ。一度売ったアイテムは展示棚に並ぶので、再度買うことができる。また未鑑定アイテムを鑑定できる。



カント寺院

ステータス回復や死亡したキャラを蘇生させることができる。蘇生呪文は失敗する確率が高いので、できれば寺院で蘇生させたい。



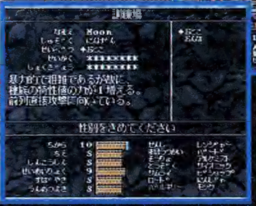
種族

個性豊かな種族が11種類 特殊能力にも注目しよう

キャラクターの種族は全部で11種類の中から選ぶことができる。標準的なヒューマン（人間）やエルフ、ドワーフといったファンタジーでおなじみの種族に加え、半獣半人といった感じのフェルパーやラウルフなど、個性に富んだものばかりだ。これらの種族の中には特定の攻撃にある程度耐性があったり、口から酸を吐いて攻撃ができるなどの特殊能力を持っているものもいるので、キャラクターメイキング時には考慮しよう。



▼キャラメイキング時に、種族のほかに男女の区別を選択できるようになった。



▲各種族の持つ特殊能力と最大能力値をよく考えて、攻守のバランスのとれたパーティ構成を心がけよう。



リズマン

肉弾戦ならお任せの生粋の戦士

は虫類から進化した種族。力と生命力が非常に高く、戦士系に最も向いている種族。しかしその反面、戦士以外の種族には向いていない。



人間

どんな職業も無難にこなす

いわゆる普通の人間。平均的な能力を持ち、どんな職業でもオールマイティにこなすが、逆に際だった特徴もなく、特殊能力も持たない。



ムーク

高い能力を持つ謎の種族

正体のよくわからない謎の種族。力と生命力が高く知恵も兼ね備えており、すぐに侍になれるほどの素質を持つ。毛皮のおかげで寒さに強い。



エルフ

知性と信仰心あふれる森の妖精

長身で優雅な外見を持つ種族。知恵と信仰心が高く、戦士系よりも魔法を使う職業に向く。睡眠や魔法の攻撃に耐性を持っている。



ラウルフ

徳と器用さを兼ね備えた種族

犬のような外見の種族。器用で体力があり信心深いので、僧侶やバルキリーに向く。反面知恵はあまり高くない。寒さに強い耐性を持つ。



ドワーフ

頑強な肉体を持つ大地の妖精

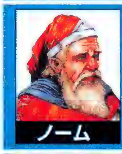
小柄だが強靭な肉体を持つ種族。力と生命力が高く、戦士系の職業に向く。信仰心も高いので聖職者にも向いている。毒に対する耐性を持つ。



ドラコン

吐き出す酸で敵をなぎ倒す

人間とドラゴンのハーフ。力強さと器用さを併せ持ち、戦士や盗賊、レンジャーに向く。また特殊攻撃に強く、ブレスを吐いて敵を攻撃できる。



ノーム

最高の信仰心を持つ種族

全種族で最も信仰心の高いノームは、聖職者に向いている。また小柄ながら強靭な肉体を持っているので、戦士系の職業にも向く。



フェルパー

しなやかで素早い優美な種族

猫のような外見の種族。知性が高く、器用で素早いので魔法使い系のほか、バードや盗賊などにに向く。寒さに耐性を持っている。



ホビット

小柄で陽気な盗賊向け種族

運と素早さが高く、盗賊に向く。しかし力が弱く、知恵や信仰心に欠けるので戦士系や魔法を使う職業には不向き。敵の特殊攻撃に耐性を持つ。



フェアリー

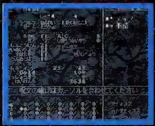
気まぐれでいたずら好きな妖精

小さな体格のおかげで攻撃をかわしやすい。素早く器用で知性も高く、盗賊や魔法使い、バードに向く。しかしHPの伸びは期待できない。

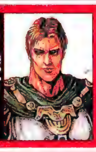
職業

さらにバリエーション豊かに

キャラクターが選べる職業は全部で14種類もある。魔法の系統にも魔法使い系と僧侶系のほかに、錬金術系と超能力系があり、忍者なども魔法が使えるようになっている。



◀パーティ編成時のバランスは重要。



戦士

直接攻撃なら右に出るものなし

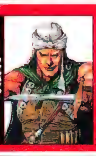
高いHPを持ち、ほとんどの武器防具を装備できる直接攻撃のプロフェッショナル。成長が早く攻撃の要となるが、魔法は修得できない。



侍

剣の道に殉じる東洋の剣士

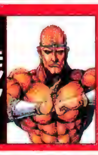
戦士系職業。成長が遅く装備もさほど多くはないが、手にする武器によっては絶大な能力を発揮する。レベル4から魔法使い系呪文を修得する。



盗賊

鍵開けや罠の解除ならおまかせ

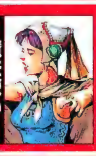
軽い装備しか着けられず、呪文も修得できないが、宝箱の罠を解いたり、隠し扉を発見する能力を持つ。また戦闘中に隠れて奇襲攻撃ができる。



モンク

強靭な肉体を持つ修道僧

素手や射程の長い棒での戦闘を得意とする修道僧。レベル7から超能力系呪文を修得し、一撃で敵を瀕死にするノックアウト能力を持つ。



魔法使い

絶大な魔力であらゆる敵を葬る

攻撃魔法のエキスパートで、魔法使い系の呪文をどの職業よりも早く修得できる。しかし装備できる武器や防具が少なく、HPもかなり低い。



レンジャー

自然と自由を愛する弓使い

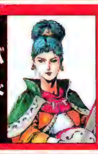
弓を得意とする職業。HPが高く戦士並の攻撃能力がある。バード同様盗賊の技能を持ち、レベル4から錬金術系呪文を修得する。成長は遅め。



僧侶

パーティを癒す聖職者

僧侶呪文を扱う回復の専門家。HPは平均的だが刃の付いた武器や重い鎧は装備できない。不死系の敵の呪いを解くディスペルを使える。



バード

妙なる調べを奏でる楽士

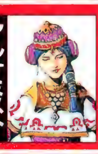
楽器を奏でることによって、魔法のような効果を発揮できる。レベル3から魔法使い系の呪文を修得し、罠解除などの盗賊の技能も併せ持つ。



忍者

瞬時に敵を屠る暗殺のプロ

全身が凶器と化した暗殺者。高い戦闘力とクリティカルヒット能力を持ち、レベル6から錬金術系呪文を修得する。また盗賊の技能も併せ持つ。



アルケミスト

禁断の知識を追求する錬金術師

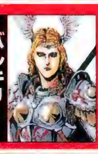
錬金術系呪文のエキスパート。攻撃、回復、補助と便利な魔法がそろっており、特にボス戦に有効な魔法が多い。装備品は魔法使いと同程度。



ビショップ

深い知識と徳を持つ魔導師

魔法使いと僧侶の呪文を同時に修得できる、呪文のスペシャリスト。また未鑑定のアイテムを鑑定できる唯一の職業だ。反面成長はかなり遅い。



バルキリー

神の加護を得た戦乙女

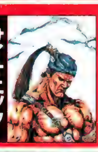
女性のみが就ける職業で、戦士並の戦闘力と装備品に加え、レベル3から僧侶系呪文を修得する。成長も早く初心者にオススメの職業だ。



ロード

パーティの盾となる聖なる騎士

聖騎士。装備品やHP、攻撃能力は戦士と同等かそれ以上で、レベル4から僧侶系呪文も修得できる。しかし成長は他職業に比べ、極めて遅い。



サイオニック

超常の力を駆使する異能力者

いわゆる超能力者。敵を混乱させて戦闘能力を奪うなど、精神に関わる魔法を得意とする。HPは僧侶並に上がるが、装備は魔法使いと同程度だ。

ETC

RPGツクール4

3月(予)
▶アスキー
▶¥6,800
▶MC（1ブロック）
AC（DS対応）、マウス

すっかりおなじみになったRPGコンストラクションソフトが、ますますパワーアップして登場！　キミの持つアイデアを活かして、究極のRPGを誕生させよう!!



サラマンダー・ファクトリーがキャラデザインを担当

『シャイニング・フォース』のキャラデザインを手がけた玉木美孝氏が率いるサラマンダー・ファクトリーが、サンプルのキャラやモンスターなどのグラフィック素材を制作している。

『RPGツクール』に待望の最新作登場!!

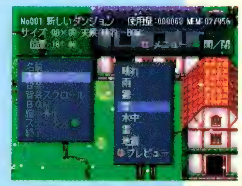
シリーズを重ねるごとに進化を続けてきた『RPGツクール』シリーズに、いよいよ第４弾が登場する。迫力ある召喚魔法の採用や、立体的なマップを作成できる「レイヤー」など、新要素が多数追加されたので、前作以上にクオリティの高いRPGを作り上げることができるのだ。そこで、今回は気になる新機能を、実際にゲームを作っていく流れにそって紹介するぞ。



◀複数のメモリーカードを使えば、超大作も作成できるぞ。

『RPGツクール』って何？

オリジナルのRPGを自分で作成できるソフトのこと。プログラミングなどの難しい知識は不要。用意された命令（ゲーム中でやりたいこと）を組み合わせるだけで、ちょっとした物語から超大作まで、簡単に作れちゃうのだ。モンスターや背景などのグラフィックも用意されていて、絵が描けない人も安心。



▲重要なのはアイデア。それさえ浮かべば誰でもRPGが作れる！

ゲームの作成の流れと追加された新要素を紹介!!

1 データ作成

大量の素材が用意されているぞ!!

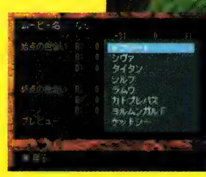
まずは、用意されているサンプルデータの中からキャラやアイテムなどを選び、グラフィックや能力などを設定しよう。パラメータの名前なども自由に設定できるので、キミが思い描く世界をそのまま実現できる。また、キャラクターグラフィックや魔法の演出などにこだわりたい人は、同梱の「キャラクターツクール」で１から自分で作ることができるので、完全オリジナルに仕上げることも可能だぞ！

新機能 召喚魔法を追加

今作ではついに、召喚魔法が設定できるようになったぞ。ド派手な３Ｄムービーが多数用意されているので、戦闘中の演出もバッチリ！　また、複数の魔法や必殺技を組み合わせた「複合魔法・必殺技」を、新たに設定できるようになった。魔法発動時の演出も、前作以上にカッコいいものが用意されているので、市販のRPGにも劣らない戦闘シーンを実現できるぞ。そのほか、戦闘画面が『ＦＦ』風のサイドビューに変更されている点も要チェック！

ド迫力!!







▲これはタイタンのムービー。名前や効果の設定もできるぞ。
◀召喚獣は全28体。ちなみに右のイラストはイーフリートだ。

2 マップ作成

デフォルトマップの種類が増えたぞ!!

豊富なマップパーツを組み合わせて、ワールドマップやダンジョンを作成。前作同様、洞窟や城などのマップがあらかじめ１枚絵になっているデフォルトマップも用意されているので、必要な場面を簡単に作成できるぞ。しかも今作では、時代劇や西部劇風、ＳＦ風のマップも新たに収録された。ちなみに、ワールドマップは見下ろし型に変更されている。

新機能 立体的なマップが作れる！

「レイヤー」機能を使えば、複数のマップを重ねて、街やダンジョンを立体構造にすることができる。入り組んだ迷宮を作成をすることも可能なのだ。



▲ベースとなる１層目のマップと……。

＋



▲高さを表現する２層目のマップを作り……。

重ねて…



高さと奥行きを表現!!

▲立体的なマップが完成！　これなら、木の裏側や階段の裏側にキャラを移動させることもできるぞ。

3 イベント作成

どんなイベントも自由自在！

「メッセージ」や「場所移動」といった命令を組み合わせて、魅力的なイベントを作っていこう！



▶魅力的なゲームになるか否かは、キミのシナリオ次第！

新機能 新たなイベント命令を追加!!

時間制限イベントや振動対応イベントなどが新たに追加されたぞ。戦闘中にイベントを発生させることも可能になった！

テストプレイを重ねて…

イベントが完成したら、テストプレイをして正しくイベントが実行されるかチェックしよう。また、『４』では敵を倒すまでのターン数を確認する機能もあり、ゲームバランスを簡単に調整できるようになっている。

完成を目指せ！



2000年期待のRPG大追跡!!

今年はどんなRPGで遊べるのか？　PS＆PS２の期待のRPGタイトルの情報をまとめて大紹介するぞ！

あのタイトルの発売日・続編は？人気シリーズの今後を各メーカーに直撃!!

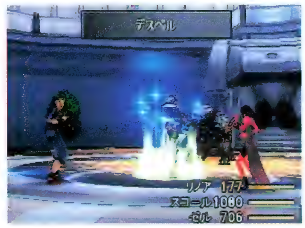
どのメーカーも人気作は前向きに検討中!!

ここでは、主に昨年発売されたRPGの人気作を中心に、続編登場の可能性について各メーカーに聞いてみた。発売からあまり日が経ってないせいか、さすがに未定の作品も多いけど、どのメーカーも前向きに検討は進めている模様。キミのお気に入りの作品はどうかな？

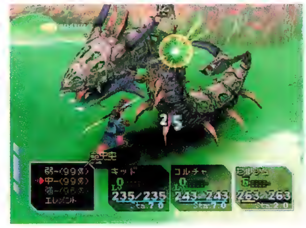
スクウェア　『FF』など人気シリーズの今後の展開は？

みなさんのご期待に添えるよう頑張ります

『ファイナルファンタジー』シリーズの続編に関しては、期待して待っていてください。『サガ フロンティア』『聖剣伝説』など、他のシリーズについては現在開発ラインは動いていませんが、ユーザーの方々のご要望が多ければ、応えていきたいと思います。今後も続々とＲＰＧを発表していく予定ですので、ご期待ください。（宣伝部　岡宮氏）



◀『FFⅨ』は、はたして出るのか？　今後の情報を要チェック！



◀『クロノ～』シリーズなど人気シリーズの続編は、応援次第？

アトラス　『真・女神転生』シリーズ新作の予定は？

PS2での開発を計画中です

ＰＳ２で『真・女神転生』シリーズの計画はありますが、具体的には未定です。アトラスはこれからもＲＰＧをはじめ、さまざまなジャンルのソフトの開発に取り組んでまいります。（広報　島村氏・相原氏）



◀『ソウルハッカーズ』の次の作品はいつ？

エニックス　『ヴァルキリープロファイル』の続編は？

これからの発表にご期待ください

発売したばかりということもあって、この作品の続編についてはまったく白紙の状態です。RPGは他のジャンルと同様、これからもリリースしていくと思いますのでご期待ください。（広告宣伝課　山本氏）

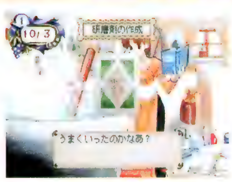


◀独特のCMも印象的だった『ヴァルキリー～』。

ガスト　『マリーのアトリエ』シリーズ新作の予定は？

今のところは未定です

ユーザー様からのお問い合わせも多く、当社看板シリーズでもありますので、何かしらアクションを起こしたいと思いますが、今のところは未定です。また、今後はPS２をメインに開発する予定です。（広報　増田氏）



◀『エリー～』と『マリー～』の次は？

コーエー　『ジルオール』や『西遊記』の続編は？

前向きに検討しています

両作品ともご好評をいただき、ありがとうございます。『ジルオール』は続編という形を、『西遊記』は制作チームが次の作品を企画中です。SLGだけじゃないコーエーの実力をお見せします！（広報　矢澤氏）

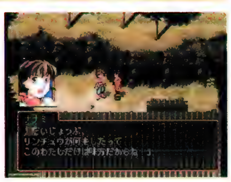


◀『ジルオール』は、続編をPS２で企画中！

コナミ　『幻想水滸伝』シリーズ続編の予定は？

満足いただけるものを考えています

続編の発売時期は未定です。『幻想水滸伝』は、『パワプロ』、『ビーマニ』シリーズと並ぶコナミの看板タイトルと考えております。発売時期や内容などは、もう少しお待ちください。（プロモーション企画部　水嶋氏）



◀熱心なファンが多いRPGだ（写真は『Ⅱ』）。

SCEI　『アーク』や『ワイルドアームズ』の続編の予定は？

現時点では予定はありません

昨年発売した最新作が大好評だった両作品ですが、残念ながら続編の制作は未定です。PS２で『ポポロクロイス物語Ⅲ』などRPG３作品を制作中ですので、こちらにもご期待ください。（プロモーション企画部　笹谷氏）



◀『アークⅣ』が出るならPS２？（写真は『Ⅲ』）。

バンプレスト　『スーパーロボット大戦α』の次は？

今後の動向にご注目ください

ＰＳでは『α』が最新作に当たりますので、こちらをよろしくお願いします。ＰＳ２に関しては、現在どういうことができるかを探っている段階です。今後の動向にどうぞご注目ください。（コンシューマ事業部　増田氏）



◀とりあえず『α』を遊んでおくべし！

フロム・ソフトウェア　『KING 'S FIELD』シリーズの続編は？

PS2で企画がスタートしています

次回作については、すでに企画段階での開発はスタートしております。本格的な開発は春以降になると思われますが、なるべく早い時期にお届けしたいと思っておりますのでご期待ください。（広報　後藤氏）

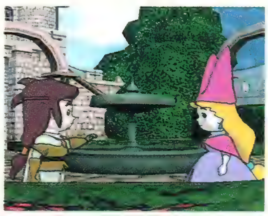


◀何と『Ⅳ』は始動中！（写真は『Ⅲ』のもの）。

まだまだ出るぞ！期待の新作RPGをポイントチェック!!

人気シリーズの続編から完全な新作まで、注目作品が目白押し！

『ドラゴンクエストⅦ』の発売日も気になるところだけど、その他にもRPGの注目作はまだまだある。そのラインナップも『ブレス オブ ファイアⅣ』や『テイルズ オブ エターニア』などのシリーズ続編ものから、『エムブレムサーガ』や『エルダーゲート』など完全な新作までよりどりみどり。また、¥1,980という低価格＆高品質がウリの、パンドラMAXシリーズの『ラビッシュブレイズン』なども新しいRPGの流れとして注目したい。その他、まだまだ情報が少ないながらも、PS２にも『スターオーシャン３』や『ポポロクロイス物語Ⅲ』などのシリーズ続編を中心に期待作がそろっている。PS２の高性能を活かした、新しいRPGの登場に期待したいね。これから発表されるであろう未発表の新作もあることを考えると、今年はRPGの当たり年かも？



◀『ポポロⅢ』など、PS２のRPG作品にも注目したい。

新作RPG発売スケジュール

PS

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル
2月17日	VAP THANKS 1800 王宮の秘宝 テンション	バップ	RPG
2月24日	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	RPG
2月24日	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	S･RPG
今冬	ドラゴンクエストⅦ　エデンの戦士たち	エニックス	RPG
3月23日	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	S･RPG
3月30日	SuperLite1500シリーズ モンキーヒーロー	サクセス	RPG
3月30日	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス	RPG
3月	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	RPG
3月	ブリガンダイン－グランドエディション－	イースリースタッフ	S･RPG
3月	KNIGHT OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	S･RPG
3月	ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	S･RPG
3月	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	S･RPG
5月	BRAVE SAGA 2	タカラ	S･RPG
春	ロックマンDASH 2－エピソード2 大いなる遺産－	カプコン	RPG
春	おでかけ合成ＲＰＧブレンド×ブランド	トンキンハウス	RPG
春	HOSHIGAMI（ほしがみ）－沈みゆく蒼き大地－	マックスファイブ	S･RPG
2000年	エムブレムサーガ	アスキー	S･RPG
2000年	機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	RPG
2000年	カムライ－神来－	ナムコ	RPG
2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	RPG
未定	砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～	アイデアファクトリー	RPG
未定	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	RPG
未定	エルダーゲート	コナミ	RPG
未定	ラグナキュール・レジェンド	ＳＭＥ	RPG
未定	エターナル チェイン	ビクターインタラクティブソフトウエア	RPG
未定	オーガリアン～亜人伝～	ビジュアルアーツ	RPG

PS2

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル
3月4日	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	RPG
4月	EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	RPG
春	ボクと魔王（仮）	SCEI	RPG
来冬	ダーククラウド（仮）	SCEI	RPG
来冬	ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）	SCEI	RPG
未定	エキゾチカ（仮）	エニックス	A･RPG
未定	スターオーシャン３（仮）	エニックス	RPG
未定	玉繭物語２（仮）	元気	RPG
未定	ゼルドナーシルト２（仮）	コーエー	S･RPG

エムブレムサーガ

●2000年発売 ●価格未定 ●アスキー ●MC（ブロック数未定）

『FE』開発者が贈る大作S・RPG

名作『ファイアーエムブレム』シリーズの加賀昭三氏が手がけるS・PRG。主人公の少年のほかにも200人以上のキャラクターが登場し、フォーセリア大陸を舞台にさまざまな人間ドラマが展開していく。



▲好評だった恋愛システムも復活するかも？



▶今回は部隊の運営に新たに軍団制を採用。

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

●発売日未定 ●価格未定 ●カプコン ●MC（ブロック数未定）

『ブレス』シリーズ最新作登場!!

本誌とのタイアップ企画も盛り上がっている本格PRG第４弾。「竜眼」を持つ少年リュウと飛翼族の少女ニーナの出会いから物語は始まる。今までのシリーズの世界観・システムを踏襲しつつ、新たな試みをふんだんに取り入れ、さらに遊びごたえがアップしているぞ。



▶戦闘システムにも数々の新要素が！



▲キャラや背景など、洗練されたグラフィックに注目。

エルダーゲート

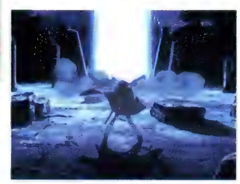
●発売日未定 ●価格未定 ●コナミ ●MC（ブロック数未定）

プレイするたびに新たな展開が楽しめる

このゲームは、聖霊世界への冒険を繰り返すことでシナリオが進むRPG。この聖霊世界は訪れるたびにマップが変化し、プレイヤーの行動次第でシナリオなども変化する。何度プレイしても新鮮な感覚で遊べるぞ！



▲覚える魔法や技は聖霊石の組合せで変化する



▶失われた聖霊力をゲートに戻すことが目的。

カムライ－神来－

●2000年発売予定 ●価格未定 ●ナムコ ●MC（ブロック数未定）

神と人、２人の主人公が活躍する物語

シナリオ原案に寺田憲史氏、キャラクターデザインに美樹本晴彦氏を起用したRPG。プレイヤーは、神族・不死と人間族・カガト、異なる立場の２人の主人公の目を通して１つの物語を見ることになる。戦闘では、仲間キャラに独自のAIシステムを採用している。



▲主人公に対する仲間の信頼度が、直接戦闘に影響。



▶キャラの声には、豪華声優陣を起用。

テイルズ オブ エターニア

●2000年発売予定 ●価格未定 ●ナムコ ●MC（ブロック数未定）

新世界を舞台に新たな冒険が始まる！

人気RPG『テイルズ』シリーズ最新作。前２作とは舞台が異なり、「インフェリア」と呼ばれる世界で主人公リッドが冒険を繰り広げる。キャラクターデザインには『デスティニー』に続いていのまたむつみ氏を起用。



▲街などの背景ビジュアルは３D化された。



▶戦闘では「晶霊（クレーメル）」と呼ばれる聖霊が大活躍！

聖戦士ダンバイン～聖戦士伝説～

●３月発売予定 ●¥6,800予定 ●バンダイ ●MC（１ブロック）

TV版の物語をベースにしたS・RPG

このゲーム版ではTV版『ダンバイン』の物語をベースに、プレイヤーが新たな主人公・シュンジとなる。もちろん、TV版の主人公・ショウなどおなじみのキャラも登場するぞ。マシンの開発や乗り換え、部隊の編成が自由に行える、戦略性の高いシステムを採用。



▲フルポリゴンで描かれた戦闘シーンは大迫力だ！



▶TV版で登場したキャラが続々登場。



発売直前大特集
BIOHAZARD
バイオハザード コード:ベロニカ
—CODE : Veronica—
絶海の孤島を舞台に繰り広げられる
生死を賭けた壮絶な脱出劇!
シリーズ最強作の最新情報を
大ボリュームで完璧にお届けする!!
攻略
物語はついにクライマックスへ!
シェンムー
一章 横須賀
12人抜き 05:49
●クレイジータクシー
●悠久幻想曲3
パーペチュアルブルー
●神機世界
エヴォリューション2 ほか
特報
期待の話題作が続々!
詳細判明!! 新情報満載
グランディアII
●センチメンタルグラフティ2
●ザ・キング・オブ・
ファイターズ'99
EVOLUTION
●パワーストーン2
ほか
1月28日発売
VOL.28
定価:550円(税込)
電撃
ドリームキャスト
Dreamcast
©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©CRI 1999 Presented by AM2 of CRI ©NECインターチャネル/サイベル/CPU-GO キャラクターデザイン 甲斐智久
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/


SQUARESOFT
キミの心に届くように、
ファンタジーに満ちたピアノの旋律を贈る。
完全監修：植松伸夫
ピアノが奏でるFFⅧのドラマチック。
ピアノ・コレクションズ　ファイナルファンタジーⅧ
2 ポイント
好評発売中
価格／2,718円（税別） SSCX-10041
あの「FFⅧ」のメロディがピアノ・アルバムとなって遂にリリース！単色の楽器「ピアノ」が一曲一曲の想いを個性豊かなアレンジで演出。アレンジャーにはお馴染みの「浜口史郎」、ピアニストには「小形眞子」を起用。最高のクオリティを誇る、観賞用ピアノ・アルバムの登場だ！「Eyes On Me」ピアノ譜つき。
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーⅧ
©1999 スクウェア
キャラクターデザイン／野村哲也
人気のガーディアン・フォースを自分で作り上げる幸せ。
ファイナルファンタジーⅧ　ペーパークラフトブック
2 ポイント
好評発売中
本体価格／2,500円（税別）
「ファイナルファンタジーⅧ」に登場する人気のガーディアン・フォース5体のペーパークラフトの型紙集。カーバンクルやサボテンダー、バハムート、オーディンまでがキミの手に。さらに本誌付属のCD-ROM（ハイ・ブリッド版）には型紙のデータが収録。オリジナルのペーパークラフトができちゃうぜ！
これぞファイナルファンタジーⅧ ベスト・オブ・アレンジ！
FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC
ファイナルファンタジーⅧ　オーケストラ・バージョン
2 ポイント
好評発売中
価格／2,718円（税別） SSCX-10037
植松伸夫完全監修のもと、「名曲をぜひオーケストラで！」という熱いファンの要望に応えるべく、「ファイナルファンタジーⅧ」のフルオーケストラ・アルバムがいよいよ登場。迫力のサウンドがキミの心をキャッチアップ。ブックレットには植松伸夫を「万象算命」で占った対談も掲載。これは必聴だ！
攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントをゲットするぜ。
DigiCube ホント♥サントラキャンペーン



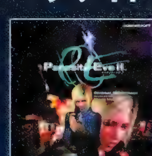


パラサイト・イヴ2 ブレイクスルー　マニュアル

2月初旬発売予定　本体価格／1,400円(税別)

あのニューヨークの惨劇から3年、とうとう恐怖の第二章が幕を開ける。この本でゲームの流れに沿いながら、もっとも適した捜査方法をガイド。ゲームの謎を解いていく楽しみを存分に味わいながら、イヴのすべてを攻略できる。キミが選んだ捜査方法がどんな結果をもたらすかは、ロサンゼルスの街だけが知っている!

パラサイト・イヴ2 オリジナル・サウンドトラック



好評発売中

価格／2,718円(税別)　SSCX-10038

背筋も凍る戦慄のゲーム。ホラー・シアターの幕が再び上がる・・・。ゲームには未収録だったセルフ・リミックス2曲を加え、絶叫もののトラックが遂に完成。全66曲のサウンドが、スタイリッシュ・ホラー・サウンドを奏でまくる!

攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントを当てるのよ♥ —— DigiCube ホント♥サントラキャンペーン


SQUARESOFT
パラレルワールドは攻略本のスケールの分だけ、
どこまでも広がっていく。
虹の章
クロノ・クロス ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ:著　デジキューブ編
好評発売中
本体価格／1,500円（税別）
最強の攻略本、アルティマニアが本来の役割をそのままにますます分かりやすくなって登場。初心者でもガンガンいけるワンポイントアドバイスが超うれしい。ゲームのヒントはエレメントの色で構成された全7章に満載。各章の最後には「アルティマニア式遊び方の提案」が加わって、ゲームの遊びの幅をさらに広げてくれる最高の一冊だ!
CHRONO CROSS クロノ・クロス
©1999 スクウェア　キャラクターデザイン:©1999 スクウェア／©1999 結城信輝
クロノ・クロス 設定資料集
A VIEW OF THE WORLD "Missing Piece"
好評発売中
本体価格／1,100円（税別）
キャラ45人+αの壮大な相関図や、結城信輝氏のイラスト、原画・ムービーのコンテなどを中心に、裏話の聞けるギャラリーなどが満載されたハッピーな設定資料集。また、ゲーム制作陣の「クロノ・クロス」に対する思いを語った座談会も収録。ファン必読の一冊だ!
クロノ・クロス オリジナル・サウンドトラック
Produced by Yasunori Mitsuda
好評発売中
価格／3,204円（税別）　SSCX-10040（3枚組）
サウンドはどこまで心に届くのか!ワールド・ワイドな民族音楽を織りこんだ光田ワールド最新にして最高傑作!魅惑のエンディング・テーマ「RADICAL DREAMERS～盗めない宝石～」をはじめ全67曲を収録。光田康典自身による全曲解説&オリジナル・ミニポスター封入というスペシャル特典も超うれしい。
攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントをゲットしちゃおう。
DigiCube ホント♥サントラキャンペーン

DigiCube

DigiCube ホント♥サントラキャンペーン

攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントをゲットしよう。

〈キャンペーン応募締め切りは、2月10日(当日消印有効)です。〉 応募期間がせまっているから、早く応募してね。

5ポイント集めて Aコース 各5名様

●ソニーサイバーショット DSC-F505K
デジカメ持つならこれだね!



●IBMアプティバ 20J
デジタル生活突入!



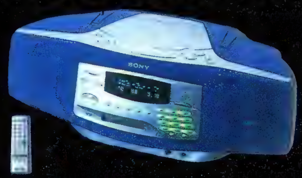
DigiCubeがあなたの欲しいもの10万円相当分ど〜んとあげちゃいます!!

Happy Digi Pack

※当選者にご連絡のうえ、10万円相当のご希望の商品を購入し発送します。一部ご希望に添えない場合もございます。

3ポイント集めて Bコース 各10名様

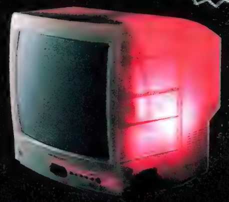
●ソニーパーソナル MD/CDシステム ZS-M35
話題沸騰中のSoul Fruits!



●富士通パーソナルズ MP3プレーヤー FMP300S
次世代音楽プレーヤー!



●エロティックデザインワークス エロティックTV
1台で、3つの演出!!



1ポイント集めて Cコース 1000名様

●DigiCube オリジナル快眠グッズ
攻略してグッスリ!





キャンペーン対象商品

FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC ファイナルファンタジーⅧ オーケストラ・バージョン:2ポイント
デュープリズム オリジナル・サウンドトラック:2ポイント　ファイナルファンタジーⅧ ペーパークラフトブック:2ポイント
フロントミッション サード パーフェクトワークス:3ポイント　月刊Play Online 1月号:1ポイント
クロノ・クロス オリジナル・サウンドトラック:3ポイント　クロノ・トリガー オリジナル・サウンドトラック:2ポイント
パラサイト・イヴ2 オリジナル・サウンドトラック:2ポイント　チョコボ コレクション みんなのトリプル攻略本:1ポイント
クロノ・クロス 設定資料集 A VIEW OF THE WORLD "Missing Piece":1ポイント
月刊Play Online 2月号:1ポイント　ピアノ・コレクションズ ファイナルファンタジーⅧ:2ポイント
月刊Play Online 3月号:1ポイント　クロノ・クロス ULTIMANIA(アルティマニア):1ポイント (以上好評発売中)
パラサイト・イヴ2 ブレイクスルー マニュアル:1ポイント (2月初旬発売予定)

応募方法:キャンペーン期間中に発売される対象商品の書籍表紙カバー、サウンドトラック内アンケートはがきについている応募券を商品同梱のアンケートはがきまたは、官製はがきに貼付してコース名および希望商品名・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入の上応募下さい。*応募券のついた当社書籍およびサントラが対象商品です。
*期間中、お一人様何口でもご応募いただけます。但し、はがき1枚につき1口の応募とさせていただきます。*商品の色の指定はできません。

発　表:商品の発送をもって当選の発表とします。抽選・商品発送は2月下旬となります。

宛　先:〒150-8681 東京都渋谷郵便局留め「DigiCubeホント♥サントラキャンペーン係」まで

お問い合わせ先:03-3444-5771(月〜金 11:00〜17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。)

*このキャンペーンの当選者は、同時期に実施されている同製品を対象とした他のキャンペーンおよび、このキャンペーンでの複数の賞の重複当選はできませんので、あらかじめご了承下さい。

〈スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。〉 ◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765(月〜金 10:00〜17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。) http://www.digicube.co.jp/

PlayStation®



パズルで



うらないで



ギャラリーで

封印解除(レリーズ)!



「さくら」がアクションパズルになったよ!
せまりくるクロウカードに
同(おな)じ色(いろ)のカードをぶつけ封印(ふういん)しよう。
そして全(ぜん)クロウカードを封印(ふういん)すると……。
主人公(しゅじんこう)は、さくらと小狼(シャオラン)の2人(ふたり)から選(えら)べます♡

ARIKA 株式会社アリカ
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6F
アリカホームページ http://www.arika.co.jp/



© CLAMP·講談社·NEP21
© ARIKA
イラスト:CLAMP
カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA
クロウカード マジック
プレイステーション用ソフト　アクションパズルゲーム　ポケットステーション対応
通常版:標準価格4,800円（税別）品番:SLPS-02561　限定版:標準価格7,980円（税別）品番:SLPS-02560
※限定版は数に限りがございます
大好評発売中!



2000 2.14 Valentine's Day IN STORE

あの大人気ゲームが、待望のアニメ化!!

DVD・VC　カラー30分
各6,800円（本体価格）

甘くて切ない恋愛アドベンチャーゲーム「ファーストKiss☆物語」が、OVAになりました!!

CAST

水沢芳彦：私市 淳
織倉香奈：柳瀬 なつみ
織倉真奈美：水橋 かおり
織倉弥生：山田 美穂
七瀬綾華：大野 まりな
杉崎由希子：古山 あゆみ
早川翔吾：森川 智之

STAFF

原作：黒野 学
プロデューサー：越中 おさむ
キャラクター原案：水上 広樹
監督：ふくもと かん（OVA同窓会シリーズ）
脚本：黒野 学
キャラクターデザイン：柳野 龍男
音楽：高浜 輝夫
作画監督：柳野 龍男
美術監督：中山 益男
色彩設計：海鉾 重信
CG撮影監督：桑 良人（ビジュアルワークショップ）
音響監督：本田 保則
制作：呀龍スタジオ
製作：ブロッコリー

プレイステーション・PC-FXで大人気の恋愛アドベンチャーゲームがアニメ化!気になるキャラクターボイスは、ゲームの声優陣が演じています。

ゲームのエンディングから2年後の世界、主人公・水沢芳彦は大学２年生、ヒロイン香奈は高校3年生になっていた。二人は付き合いを続けていたが、大学での忙しい日々を過ごす芳彦と、進学を間近に控えた香奈との間にはいつしかすれ違いが生じていた。そんなある日、香奈の学校に彼女の亡き父の面影をもつ教育実習生・早川が現れる。彼の存在に、香奈の心は揺れ動くのだった。



初回封入特典●水上広樹描き下ろしトレーディングカード
このトレーディングカード（金）1枚で、2/19（土）ヴェルファーレバレンタインイベントにご入場出来ます。

同時発売

■ブロッコリーハイブリッドカードコレクション　ファーストKiss☆物語　Part.4

Part.1〜Part.3まで、大好評のハイブリッドカードコレクション「ファーストKiss☆物語」新作のPart.4は、もちろんこのOVAの画像を多数使用したトレーディングカード！！　ボックスに１枚、水上広樹描き下ろしカード封入

■ ファーストKiss☆物語バレンタインイベント開催■

日時 2月19日（土）14:00開演 13:30（13:00）開場
入場は招待者のみ（OVAに封入の金のカードは1枚で入場可、バレンタインパック及びトレカ第2弾に1枚封入されている銀のカードは2枚で入場可）
ゲストは黒野学、水上広樹、柳瀬なつみ他　内容はトーク＆ミニライヴ、ほか

〜Kissからはじまる物語〜

ブロッコリーHPでダウンロードサービス開始!

・グラフィックダウンロードサービス（オリジナル壁紙など）・サウンド（MP3）（音楽データは1月からサービス開始予定）を200円よりの価格で配信しています。お支払いはウェブマネーで行うのでクレジットカード等は不要です。
●ウェブマネーは、インターネットでの買い物のお支払いにつかえるプリペイドカードです。●全国のゲーマーズ各店・サンクス・サークルK等の取り扱い店でお買い求めになれます。

ブロッコリーホームページ●http://www.broccoli.co.jp/

ゲーム関連商品専門店 GAMERS



ゲーマーズ本店 OPEN／10:00〜19:30 TEL／03-5298-4588 千代田区外神田4-7-1 新東ビル
秋葉原店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／03-5298-2015 千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F
ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00〜20:00（日・祭11:00〜19:00）TEL／03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル
池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンター-MORE5F





横浜店 OPEN／10:30〜20:00 TEL／045-317-4321 神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F
長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626 長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
名古屋店 OPEN／10:30〜20:00（日・祭は18:00まで）TEL／052-957-3303 愛知県名古屋市中区錦3-7-13ユーハウスビル1・2階
京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
なんば店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／06-6630-0404 大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16
博多店 OPEN／11:00〜20:00（土・日・祝 10:00〜20:00）TEL／092-434-6868 福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F ナムコワンダーパーク博多内

■株式会社ブロッコリー　〒177-0033　東京都練馬区高野台2-14-1
■イベントに関するお問い合わせ
TEL 03-5372-6210
月〜金(祝日除く)10:00〜12:00/13:00〜17:00
■グッズに関するお問い合わせ　ユーザーサポート係
TEL 03-5372-6208
月〜金(祝日除く)10:00〜12:00/13:00〜17:00



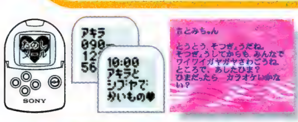
プレイステーションでつくる。
ポケットステーションでおくる。

キャイーンのたのしメール™

PocketStation対応
2月3日発売
標準価格 ¥2,800(税込)
SLPM 86447
The SECOND
Produced by THE SECOND Co.,LTD.

P.S. I LOVE YOU
臨時別冊

ポケットステーション対応で、たのしメール。

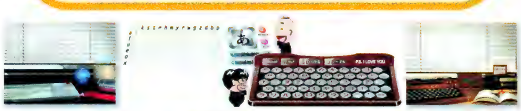


プレイステーションで今日の予定や、友だちの電話番号を入力して、ポケットステーションにメモリー。さらに、たいせつなあのひとにあなたの音楽つきのカードとメッセージがおくれます。

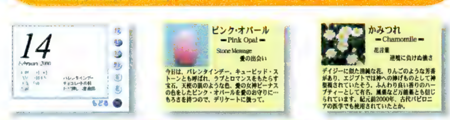
ゴウカな曲をえらんでおくって、たのしメール。

- ♪ 小椋桂「さらば青春」
- ♪ 喜納昌吉&チャンプルーズ「花」~すべての人の心に花を~
- ♪ 加藤登紀子「百万本のバラ」
- 吉田拓郎「メランコリー」
- ♪ 柏原芳恵「春なのに」
- ♪ サニーデイ・サービス「シルバー・スター」
- ♪ 矢野顕子「春咲小紅」
- ♪ 桜桃（チェリー）「again」
- サニーデイ・サービス「真昼のできごと」
- ♪ キャイ〜ン「おめでとう」(順不同)

書斎もキーボードも色々えらべて、たのしメール。



カレンダーのいろいろな情報で、たのしメール。



25種類のカードがえらべて、たのしメール。



私たちから大切なお知らせがございます。

“キャイーンのたのしメール”は、お近くのレコード店などでおもとめください。そして、もう一つお知らせがございます。プレイステーションで読む雑誌“P.S.I LOVE YOU”が6月に創刊されます。みなさんの投稿やおたよりを待っています。下記をごらんの上、どんどん応募してください。

“P.S. I LOVE YOU〈P.S.アイラブユー〉”は、みなさんの投稿やおたよりを待っています。 ①5·7·5·7·7の31文字で感情やできごとを表現する「かんたんか」のコーナー。②アニメやゲームのキャラ画·オリキャラ·似顔絵·イラストなどの「イラストレート」のコーナー。③悩み·自慢·腹立たしいこと·うれしかったこと···何でもありの「フリーメール」のコーナー。
みんなで楽しいソフトをつくろうね。〈宛先〉〒106-0041 東京都港区麻布台3-4-7-707 （株）ザ·セカンド 「P.S.アイラブユー」係



LEAF VOCAL COLLECTION

FROM "TO HEART" "WHITE ALBUM" "COMIC PARTY" VOL.1

Brand-New Heart, Sorezore no Ashita he, SOUND OF DESTINY, Anata no Yokogao, POWDER SNOW
WHITE ALBUM, As time goes by, Koi Wazurai, Atarashii Yokan, Feeling Heart

2000.1.28 In Stores

「Brand-New Heart」「あたらしい予感」 PCソフト「To Heart」OP・EDテーマ / **「WHITE ALBUM」「SOUND OF DESTINY」「POWDER SNOW」** PCソフト「WHITE ALBUM」OP・EDテーマ
「Feeling Heart」「それぞれの未来へ」 PSソフト「To Heart」OP・EDテーマ / **「As time goes by」「恋わずらい」** PCソフト「こみっくパーティー」OP・EDテーマに加え「To Heart」のヒロイン「神岸あかり」のテーマ曲 **「あなたの横顔」** のボーカルアレンジバージョンを含む全10曲収録

¥3,059 (without tax) / KICA-5041 (FA-004) / ©AQUA PLUS F.I.X. RECORDS

DPSソフトレビュー

2月3日～2月10日発売のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事

立てよ、国民！　なぜギレンにはマユ毛がないのだろう？　未来ではマユなしが流行っているのだろうか？　そのへんも気になる今回のレビューです。

今回のレビュアー

ウォルフ中村
●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はごまかせないぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF 2』

なんでもゆうこ
●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。つっこみにボケられないゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園熱血青春日記2』

TAC☆
●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILETNT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム
●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。体温も常に高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON
●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいんだコレが。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田
●ゲームが下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・カリスマライター。携帯電話を自宅に忘れるのが得意。
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原
●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きで小島監督ファン。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

トモザ
●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。牛丼に生玉子を3つ乗せるのが夢。
好きなソフト『トルネコ2』『ダビスタ99』

平田洋
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。ガングロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

本郷直樹
●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで進級を逃しそうな大学6年。職業フリーター。ゲームは1日6時間以内が目標。
好きなソフト『ときめき2』『To Heart』

DPSソフトレビューは
どこよりも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事♥

Reviewer

ウォルフ中村



過去のゲームで使われたムービーを集めたCDが安価で出たら、買っちゃいそう。今でも『ソウルエッジ』を立ち上げることがあるほどなので…。オープニングを見た後、ゲームをせずに終了しちゃうけど(笑)。

なんでもゆうこ



焼き肉を食べ過ぎると吐き気がする体質なので、先日も肉ひと切れでがまん。例によって冷麺でお腹をいっぱいに。でもなぜか胃の調子が…。もしや原因は冷麺？　今までお肉を食べなくて損してたの!?

バリオス海老原



ついに政府が2足歩行のロボット開発へ本格的に乗り出すらしい。ホンダのCMに登場した、ロボットをベースに研究するとのこと。できれば、何年かで、現実になるといいんだけどなあ……○ラえもん。

本郷直樹



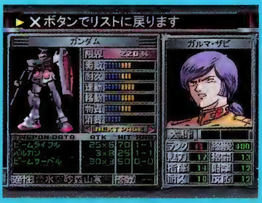
キックボードの購入を検討中。深夜に編集部の周辺で練習をして、さっそうと街中へのデビューを目指そう……と思ったら、深夜の駿河台にはすでに初心者スケボー族が。日本はどこもラッシュですね。

イラスト／しおやてるこ

Soft

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～

■バンダイ■SLG
■2月(予)■¥6,800(CD2枚組)
■MC(3ブロック)



人気SLGのPS移植作。シナリオやイベントなどが大幅に増加し、「ガンダム」の歴史を自分で構築することができる。

ほかのロボットＳＬＧとは一線を画するハードな本格派ＳＬＧ。プレイヤーがすべきことは多く、それ以前に各コマンドがどういう意味を持つのかを理解するのがまず大変。コツがわかったところで効率のよい戦い方（開発、攻撃目標など）ができていないとその後の展開が苦しくなるため「最初からやり直したほうがいい」という状況になる可能性もある。手際よく情報を集めることも大切なので、システムを覚えるための練習モードが欲しかった（ＳＬＧに不慣れな原作ファンのためにも）。操作性はまずまず。ただ、時間のかかる作品だけに、それ相応の忍耐力は必要となる。

75

私は「ガンダム」のことよく知らないから、聞きなれない言葉と人名がいっぱい出てきて混乱しちゃいましたが、ファンにとってはそれがうれしいのでしょう。宇宙や地上のあちこちで戦闘が起きるわ、すべきことがたくさんあるわで、すんごく忙しいですね。生産や開発をうまくしていかないと、どんどん不利になっていくのでシビアだし、けっこう難易度は高め。でも、やりごたえ十分でお腹いっぱいハマれます。サクサクっとゲームを進めたい人のために、戦闘シーンのアニメーションがカットできるのはよいところ。でも、セーブにかなり時間がかかるのは困りものです。

80

ＳＳ版と比べるとパイロットやイベントがかなり追加されており、より充実した内容となっている。また、新たにＭＡＰをエリアごとに分けることで、ユニットの移動や部隊の把握などが、素早くカンタンにできるようになっていて好感が持てた。ただ、戦闘がそれらのエリアごとに展開されるため、場合によっては局地的な戦闘を繰り返し行うこととなり、作戦全体の展開が遅くなる要因になるのはちょっと残念。でも戦闘シーンをＯＦＦにできるし、自分側の行動も委任（ＳＬＧ好きにはオススメしないけど）できるので、サクサク進めたい人も気にならないはず。

85

ＳＳ版で大好評だったゲームの移植……なのですが、ＳＳ版とは、もう比べるのもバカらしくなるくらいパワーアップしてます。ボリュームだけでも倍以上になってるし、システム的にも考えうる限りのチューンナップが施されており、ほぼ新作と考えていいでしょう。もともとのデキがいいだけに、ＳＬＧとして、また「ガンダム」ものとして群を抜いた仕上がりなのですが、とにかくするべきこと、覚えるべきことが多すぎて、ＳＬＧ初心者は投げ出してしまう可能性が高いのが残念。とにかく敷居は高いですが、それさえ乗り切れれば、３年は遊んでいられる内容です。

95

ベイグラント ストーリー

■スクウェア■AVG
■2月10日■¥6,800
■MC(3ブロック)



3Dのフィールドを探索し、敵を倒しながら進めていくAVG。「アビリティ」の使い方が重要になる戦闘など、RPG色も強い。

パズルやアクション要素もあるＡＶＧ。短縮コマンドのおかげで操作性は良好。武具作成や独特のパラメータ（リスク他）などとっつきにくい部分もあるがすぐ慣れる。扉などを見逃さないよう周囲を見渡しつつプレイする（それでも次にどこを目指せばいいのか何度も迷った）とはいえ、手前の地形が視界をさえぎってしまうことがあるのは不便。目押しにより攻撃を継続できる戦闘システムは○。ただ、目押しを前提としたバランスになっているようで、これができないと戦闘が厳しくなる（特に防御）。イベントデモはとばせるのに、中ボスの登場デモをとばせない点は残念。

75

見せ場の演出やモンスターのアクションがすごくこっていて、思わず声を上げること数回。この臨場感とストーリー展開には、終始ハラハラさせられっぱなしでした。ほどよい難しさのパズルを解いたり、巧妙に隠された通路や宝箱を探したりと、冒険心をくすぐられる仕掛けが盛りだくさんなのもうれしいところ。ただ、目押しで連続して攻撃できる戦闘が難しかったように思えたんだけど、これは私がトロいだけなのかなあ。アイテム合成では、戦闘で武器や鎧がたくさん手に入るおかげで、オリジナリティばっちりのものが作れちゃいます。シブめの登場人物も私好みです。

85

まず驚かされたのは、イメージイラストとゲーム中のポリゴンキャラとのギャップがほとんどないこと。多少角張っているけど、幻想的なストーリーともマッチしているし、イラストがそのまま立体化したと言ってもいいくらいのデキだ。戦闘中にタイミングよくボタンを押すことで発動するチェインアビリティは武器や技、さらにキャラの動きに合わせてタイミングが変化するので、戦闘が単調にならず、非常におもしろかった。またショートカットキーがあることで、アイテムや魔法が使いやすくなっていたり、アビリティの確認や変更などがすぐにできるのはよかった。

90

オープニングやイベントシーンは、映画的演出を意識したカメラワークとサウンドが素晴らしい（写真では伝わらないのが残念）です。しかもキャラクターが魅力的で、ストーリーにグイグイ引き込まれます。また、わからないことは、いつでも「クイックマニュアル」で確認できるので、システム面でストレスがたまることもありません。しかし、戦闘はアクション性が強く、慣れるまで少し時間がかかります。武器を成長させておかないと、中ボス戦で時間がかかり、少しいらつくことも。でも、やり込み要素がたっぷりあるので、やり込み系のゲームが好きな人は燃えますよ。

85

レビューの掟　点数は5点きざみの100点満点　特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

COOL BOARDERS 4

■ウエップシステム■SPG
■2月（予）■¥5,800
■MC（1〜2ブロック）、AC（DS対応）



本格派スノーボードゲームの最新作。オリジナルキャラやボードが作成可能になり、モードも10種類に増加。

バリオス海老原
ハーフパイプやダウンヒルなど、さまざまな競技が楽しめるだけでなく、ボードの色やデザイン、ボーダーの背格好なども変えることができるのはおもしろかった。トリックの種類も多いし、いろんなコースが用意されているから滑っていて楽しいのだが、BGMや効果音などがちょっとさびしい。もう少し明るい感じのほうが、滑っているときの爽快さを、より強く味わうことができたと思うのだが…。
60

平田洋
さすがに4作目ともなると、トーナメントモードは最初からかなりの手応え。では初心者を置き去りかというとそうでもなく、トリックマスターモードでじっくりとトリック＆ジャンプの練習はできるし、ダウンヒルにしても記憶力の勝負なんで、無理なく上達できるので問題なく楽しい。このあたり、いかにも老舗の安定感っていう感じ。ややストイックさの強いゲーム性は、好き嫌いが分かれるかも。
80

G I JOCKEY 2000

■コーエー■ACT
■2月3日■¥5,800
■MC（4ブロック）、DS（AC非対応）



一流ジョッキーになるのが目的のACT最新版。イベントやレースが増加し、最新の競馬プログラムに対応。

ウォルフ中村
RCG要素が強く、競馬を知らなくても楽しめる（前作は競馬を題材にしたゲームで私が唯一ハマれた作品）。データが最新版になった、イベントが増えた（こまめに馬の情報が表示される）、難易度が少し下がった、レース時の画面表示が変わったといった部分が主な変更点。最初からメニューのカーソルが「LOAD」に合っているなど操作性も改善された。CDの読み込み時間は相変わらずやや長めだ。
80

本郷直樹
基本的には前作と変わらなくて、イベントや新たな騎乗馬が追加された新バージョンです。レースACTのバランスのよさは相変わらずだし、競馬ファンを魅了するイベントはますますボリュームアップしていい感じです。レースを勝ったときの爽快感と長く遊んでも飽きないゲーム性は秀逸です。でも、レースにある程度勝ててこそのゲームなので、せめて脚質ごとのチュートリアルはほしかったですね。
75

スーパーブラックバスX2

■スターフィッシュ■SPG
■2月3日■¥5,800■MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、つりコン対応



バス釣りの魅力をリアルに再現したSPG。「フリーフィッシングモード」などが追加されパワーアップ。

なんでもゆうこ
わざわざムービーを使ってバスの習性を解説してくれるし、初心者でも楽しめる釣りゲームなのかなと思ったんだけど、実際にバスを釣るのはホントにたいへん。魚群探知機なんかはあるけど、バスを見つけるのものヒットさせるのもなかなか条件がきびしいんです。ファイトそのもの（けっこう楽しい）よりも苦労してバスを見つけて釣り上げるまでの、プロセスを楽しむゲームなのかなあ。うむむ。
65

ヒロポン
グラフィックが超びゅーてぃほー。魚の挙動もかなりリアルです。システムはリアルさにこだわって作られていて（水温、時間帯などの情報から、獲物の居場所を推測するなど）、実際のバス釣り人は満足できるでしょう。でも、バス釣り素人のオイラにはムズカしすぎ。つりコンの操作感もイマイチよくないです。バスの生態などを説明するモードだけでなく、チュートリアルも用意されていればなぁ。
65

アディのおくりもの

■SCEI■PZG
■2月3日■¥5,800
■MC（1ブロック）、DS（AC非対応）



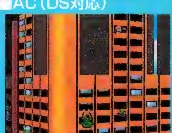
架空のおもちゃ「ログロック」を題材にしたPZG。AVGパートもあり、物語要素も楽しめる。

城イドム
「N」を90度左回転させると「Z」になるなど、アルファベットをいろいろ工夫しながら組み替えて単語を作っていくログロックは個性的。ただ、単語が長くなってくると、それが複雑になりすぎて、正解を見ても、どうすればそんな発想を思いつけるのか、見当もつかないことも。ボリュームは多く、じっくり遊べるのは○。ちょっぴりダークな雰囲気のお話の内容は、好みの分かれるところか。
65

PON
ログロック自体はシンプルで奥が深く、非常におもしろい。難しいけどかなりハマれます。ただ、開発者の最短レコード表示は必要なかったのでは？　記録更新の喜びがないためヤル気がそがれます。AVG部分は不思議な雰囲気がいいけど、セリフが雑で×。読み込みも長いし、じっくり考えるゲームなので、せっかちな人には向きません。ログロックだけをずっと遊び続けるモードがほしかったです。
70

クレイジー・クライマー2000

■日本物産■ACT
■2月3日■¥3,980
■AC（DS対応）



ビルを登っていくACTが3Dになって帰ってきた。新作に加え、1980年に登場したアーケード版も遊べる。

かわち山田
『2000』は、フルポリゴンになって、ビルの横の壁面に移動可能になったり、鉄球など少し新しい要素があるものの、基本的な内容はオリジナルのまんま。グラフィックも格段にキレイなワケではないし、操作性もアナコンが使えるとはいえ、いいとはいえない。オリジナルゲームも入っているので、懐かしいと思える人は買ってもいいかも。ただ値段が値段だけに、それ以外の人には、ちょっと……。
55

トモザ
意外にアナコンとの相性がよくてプレイしやすかったですね。20年前に作られたオリジナルモードは懐かしさと単純なおもしろさで何度もプレイしたっス。ただし、『2000』の3D画面モードのほうは、ちょこっとじゃまする仕掛けが増えたこととキレイになっただけでひねりがなく、やりがいがなかったっス。もう少し、アイデアをふくらまして2000年にふさわしい内容にしてほしかったですね。
60

格ゲー野郎 〜Fighting Game Creator〜

■インクリメントP■ETC
■2月17日■¥5,800
■MC（15ブロック）、DS（AC非対応）



本格的な2D対戦格闘ゲームが作れる。キャラの技やストーリーまで、あらゆる要素がデザイン可能。

TAC☆
エディットできるのは、7人のキャラごとに用意された技を割り振るのと、ステージ間デモの作成。キャラの能力や技の性能といったパラメータの変更、グラフィックの作成はできない（キャラの顔にのせる「仮面」は描けるが）ので、あまり〝作成〟といった感じじゃないっす。技の種類も無難なものばかりなので、誰が作っても変わりばえしないのでは？　基本となる操作性の大味さもツライところ。
50

平田洋
自力でストーリーやデモを作るのは、残念ながらのめり込めませんでした。格ゲーのシンプルな骨組みがイヤでも理解できて、逆に意気消沈。でも、このソフトの神髄はシビアに遊び込んでゲームバランスがどうのこうのっていうんじゃなく、バランスを破壊する勢いで、お気に入りのキャラクターに技をトッピング＆強化する作業。燃えまくりました。制約の中での無軌道さには育てる楽しさが満載。
80

アワーグラデュエーション 〜麻雀でポン！ 花札でコイ！〜

■キッド■TBL
■2月3日■¥4,800（CD2枚組）
■MC（各1ブロック）



麻雀と花札が1度に楽しめるソフト。それぞれ物語が違うので、同じキャラで両方楽しめる。声優陣も豪華。

ウォルフ中村
物語を進めることで変化していく女の子の反応がかわいい。麻雀＆花札パートの操作性もまずまず。ただ、必要最低限のシステムしか用意されていないため、カーソルの移動速度を変更できなかったり、一度メニューを開いてからコマンド（ポンなど）を選ぶ必要があったりする点は少し不便だ。とはいえ、ストーリーモードはクリアまで時間がかかるし、フリー対戦もあるので、長い間遊べるのも確か。
70

ヒロポン
麻雀と花札、それぞれストーリーモードとフリー対戦が楽しめマス。フリー対戦は手軽に楽しめていい感じなんだけど、ストーリーモードはボリュームありすぎ。キャラごとに用意されたシナリオをクリアするのに、麻雀は50回、花札は70回も勝負しなくちゃならないんだもん。途中でダレて、せっかくのフルボイスもうっとうしく感じてしまった。やり込み要素は、別の形で用意してほしかったな。
65

ワイプアウト3

■SCEI■RCG■2月3日
■¥5,800■MC（1ブロック）、AC（DS対応）、NC対応、2P対戦可



反重力で疾走するマシンのRCG第3弾。レースモードやコース、マシンが増加。1台のPSでの2P対戦可。

トモザ
浮遊感に慣れると指にタコができそうな熱中度がありますね。特に中盤からは圧倒的なスピード感があり、うまく乗りこなすとかなりおもしろいッス。アイテムで可能になるオートパイロットはとても楽しいですね。もとが洋ゲーだけにデザインのセンスがいいけど、英語表記しかなくて、意味がわかりにくい部分があるッス。だから、切り替えでもいいから、日本語表記もあったほうがよかったですね。
80

平田洋
相変わらず、すさまじく豪華なテクノクリエイターが大集結。こんな名曲ばかりで、『ワイプ』独特の疾走感＆浮遊感あふれる世界が楽しめるなんて感動モノ。絶対買いですよ。さて、テクノオタクとしての主観は別にしてもRCGとしての完成度はかなり高いです。独特の操作感覚に慣れることができるかどうかがカギですが、そこさえクリアできれば、難度絶妙＆最高の気持ちよさ。普通の人でも買い！
85

※Vol.132の『ポポロII』のレビューの写真が『I』のものになっていました。おわびして訂正させていただきます。
『ジオンの系譜』、『COOL BOADERS4』は2月予定、『格ゲー野郎』は2月17日の発売になりますが、都合により今号の掲載となります。

ジェットでGO！

■タイトー■SLG■2月3日
■¥5,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(4ブロック)、専用コントローラ対応



ジャンボジェットを操縦するSLG。離陸から巡航、着陸まで一貫して楽しめる「クルーズ」などモードも豊富。

かわち山田

操作が『電GO』に似ている部分が多いので、初めてでもプレイしやすい。ただ電車と違い、多くの計器＆上下左右360度（コース）に気を配らないといけなくて、慣れるまで神経を使うのでタイヘン。しかも、少しでもコースを離脱すると、すぐにゲームオーバーになるので根気も必要（私がヘタなだけ？）。でも、慣れてしまえば空の旅はかなり気持ちいい。『電GO』ほど景色が変化しないのは残念。

75

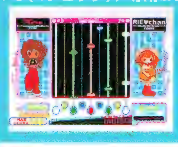
なんでもゆうこ

飛行機の操作ってすごく複雑そうってイメージがあるけど、ていねいな作りの練習モードのおかげで楽チンに覚えられるんですっ。失敗しちゃっても、親切なことに途中からやりなおしが可能なので、よしガンバろうって気になれるし。うまく離着陸できたときなんか、色っぽい声でほめてもらえて思わずニンマリ（笑）。ジャンボ機となるとさすがに操作は難しいけど、なかなか奥が深いゲームでした。

85

ポップンミュージック3 アペンドディスク

■コナミ■ETC■2月10日■¥2,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(4ブロック)、専用コントローラ対応



人気リズムゲーム最新作。アーケードの移植のほか、オリジナルの要素も収録。遊ぶには前作『2』が必要。

TAC☆

アペンドディスクということで、ゲーム内容に関しては、いまさら言うこともないでしょう。曲調ものりやすいものが多くて楽しいし、この曲数でこの値段なら、『2』を持ってる人なら間違いなく買い。ただし、3つ同時押しや左右端で同時進行するような配置も当たり前という感じなので、オレみたいなヘタッピは5ボタンモードでやっとクリアできる難易度。初心者は前作でしっかり練習してから？

80

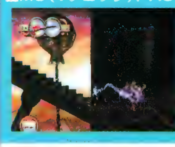
PON

曲のよさに定評がある『ポップン』だけど、今回の新曲も思わずニヤリとしてしまうものばかり。「スーパースランプ」の曲も入っているしね。収録曲数が多くて、お得感はバッチリ。読み込みも前作より速くなってます。ただ、全体的に難易度が上がっているので中級者でもツライかも。値段が安いのはいいんだけど、単体で遊べないのはやはり残念。前作を持っていない人にも救済措置がほしかった。

80

ワイルドロイド9

■SCEI■ACT
■2月10日■¥5,800
■MC(1ブロック)、AC(DS対応)



電撃ムチのような武器「E・アーム」を使い、ステージクリアを目指すACT。RCGのようなステージも遊べる。

ヒロポン

ビームのロープを使って、危険なステージをクリアしていくACT。ロープの使い方がこっていて（敵をロープで捕獲し、たたきつけて倒す、障害物にぶら下がって遠心力で移動するなど）、かなり楽しんでプレイできました。仕掛けも、助け出した仲間を利用して壊したり、捕獲した敵をたたきつけて動かなくしたりと、バリエーションが豊富。難易度もいいさじ加減。ACT好きはぜひお試しあれ。

80

城イドム

楽しいアイデアの数々は評価できる。「敵を針の山に落として、死体を足場にする」といった、残虐だけど爆笑モノのセンスもグッド。ただ、この魅力も楽しいのは最初だけなのが難点。操作性は問題なく、ACTとしては及第点。電磁ムチのような武器で、敵をつかんだりできるのは目新しい。だが、全体のインパクトは弱め。難易度はそこそこなので、全14面しかないのはACTマニアには物足りない。

60

その他のソフト ～ピックアップ～

キャイーンのたのしメール

■ザ・セカンド■ETC
■2月3日■¥2,800
■PS(15ブロック)

ポケステを使って友だちとメール交換などができるコミニュケーションソフト。カードやBGMを選べるなど、お楽しみ要素が満載。スケジュール管理もできる。

必殺パチンコステーションnow3～妖怪演芸～

■サンソフト■SLG
■2月3日■¥2,980
■DS(AC非対応)

最新機種をいち早くPSへ移植するシリーズ最新作。「CR妖怪演芸FN」と「CR妖怪演芸FL3」の2機種を搭載、実機の忠実な移植で攻略研究ができる。

実戦パチスロ必勝法！シングル～コングダム～

■マックスベット■SLG
■2月3日■¥2,500
■DS(AC非対応)

パチスロ店で稼働中の同タイトルの最速移植版。人気の地震アクションをDSで再現、252種類のテトラアクションも忠実に再現されている。

実戦パチスロ必勝法！シングル～カンフーレディ～

■マックスベット■SLG
■2月3日
■¥2,500

1機種だけ搭載することで、パチスロ店で稼働中の最新機種を最速で移植することを実現したシリーズの最新作。光と音の演出を多用した同機種を忠実に再現。

ブロックくずし2

■タムソフト■ACT
■2月3日■¥2,000
■MC(1ブロック)、2P対戦可

誰でも気軽に遊べるACTが低価格で登場。移動するブロックの「ムーブブロック」など、本格的な要素も採用し、戦略性がアップ。2P同時プレイも可能。

HEIWA Parlor！PRO ウエスタンスペシャル

■日本テレネット■SLG
■2月3日■¥5,200
■MC(1ブロック)

本格派パチンコSLGのシリーズ最新作。今回は「CR・ウエスタンヒーローA」と「ウエスタンキッドV」を再現。プレイモードとリーチギャラリーで遊べる。

必殺パチンコステーション2～アレジンってグレート!?～

■サンソフト■SLG
■2月10日
■¥1,500

パチンコの人気の機種の攻略をじっくりと研究できるシリーズ。リーチパターンのカタログなども付き、実用性が高くなっている。¥1,500という価格も魅力。

007 トゥモロー・ネバー・ダイ

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■ACT■2月10日■¥5,800
■MC(1ブロック)、AC(DS対応)



同名映画原作のACT。3D空間を舞台に過激な戦いが展開。スキーや車に乗ってのACTも楽しめる。

トモザ

操作性と難易度は少し高いけど、慣れて先に進むとけっこう楽しいッス。スパイアイテムの使用やBGMで「007」の雰囲気がうまく出てて、いい感じッス。難点は自キャラが今、どの敵にダメージを受けているのか、わからないところ。フィールドマップか、敵を察知するレーダーなどがほしいッスね。セーブ、ロードの時間は短いけど、ステージ間の読み込みが遅い点がちょっと気になったッス。

75

城イドム

おなじみのムービー、音楽、いかにもスパイっぽいアクション（物陰に隠れつつ、狙撃するとか）など「007」を意識した演出がいっぱいでプレイヤーの気分を盛り上げる。ただし、純粋にACTとして遊んでみると、さほど目新しい点はない。グラフィックは地味めで、地形との引っ掛かりが多いなど操作感はイマイチ。終盤には、抵抗できずに攻撃されてしまうようなシーンもあり、相当難しい。

50

20世紀ストライカー列伝

■ダズ■SPG
■2月10日■¥5,800
■MC(6ブロック)、AC(DS非対応)



'58から'98までのサッカー世界大会を予選から追体験できるSPG。ペレなど歴代の有名選手が実名で登場。

かわち山田

'58年から'98年の世界各国の代表チームが入っているので、往年のサッカーファンにはそれだけでうれしい内容。昔のチーム同士の対戦だと画面がセピアや白黒になるといった演出もニクイ。ただ、カンジンの試合での選手やボールの動きが滑るような感じなのは、変で気持ち悪いし、実際に試合画面に行くまでの読み込みも長い。アイデアがいいだけに、そういう基本部分の作り込みの甘さが……。

65

本郷直樹

各時代の各国の名選手が扱えるのは感動ものです。でも結局は名前とパラメータが違うだけで、その選手の強烈な個性が再現できていないのは残念。サッカー部分もかなり前時代的な内容です。せっかくの企画なのだから、過去の伝説のシーンを再現したシナリオ集にしてもよかったのではないでしょうか。昔の試合がセピア色という演出は見にくいだけです。キックゲージがいい感じなのに消化不足。

60

NEUES（ノイエス）

■エスコット■SLG
■2月10日■¥5,980
■MC(1ブロック)



アンドロイドの少女「アン」を育て、その夢をかなえるのが目的のSLG。育て方によりゲームの展開が変化。

ヒロポン

アンドロイドにいろんな経験をさせて育てていくSLG。人間になりたいアンドロイドのアンは、成長していく過程で人間のすばらしさとともに、戦争といった人間の汚い部分も知っていくのデス。彼女の純真な心と言動に「人間とは何か」と考えさせられました。内容的にはオススメだけど、何度もプレイして複数のシナリオを楽しむゲームにしては、1プレイにかかる時間が少々長い点は気になった。

75

PON

基本的にはスケジュールを決めるだけの、『プリメ』に近いプレイ感覚。メッセージが縦書きで小説っぽく、お話を読むように進んでいきます。ただ、1つ1つの行動に対する結果（パラメータの上下）がわかりにくいので、あまり育てているという気はしませんね。グラフィックや演出は地味だけど、物語自体は楽しくて切なくて◎。ヒロインの名前を自分でつけられれば、もっと感情移入できたのにな。

70

DPSオススメ 今号はこれをCHECK！

今回の注目作は「ジオンの系譜」。確かに敷居は高いのですが「ガンダム」好きなら「3年は遊べる」（本郷）というほどの遊び応えです。ファンを自認する人はプレイしないと後悔するかも。「ベイグラント」は「システムその他、悪いところが見当たらない」（海老原）好作品。いろんな人に一度体験して欲しいタイトルです。「GI JOCKEY」「ワイプアウト3」「ジェットでGO！」「ポップン3」などもそれぞれ好みの分かれるジャンル（もしくはアペンド）ながら、かなりの好評価でした。



電撃コミックス
最新刊好評発売中!
クライマックス! キャラクター総出演で贈る
感動の最終巻。ゲーム本編ともアニメとも違う
クライマックスに大注目!!
To Heart
トゥハート③
高雄右京
定価:本体550円+税
To Heart ① ②
好評発売中!
Dセレクション
To Heart ビジュアルファンブック
電撃Gs文庫
To Heart マルチ、がんばりますっ!
超強力タッグが放つ巨大列車物語、出発進行!
TRAIN+TRAIN ①
トレイン+トレイン
原作/倉田英之 作画/たくま朋正 定価:本体550円+税
電撃文庫発売中!
あかほりさとるが贈る、ウェスタンファンタジーコミック第1弾!
ABC アーバックス ①
原作/あかほりさとる キャラクターデザイン/七瀬葵
作画/志緒野博
定価:本体550円+税
D4プリンセス③
原田将太郎 定価:本体550円+税
吉富昭仁秀作集2
ラブラブ キュート
吉富昭仁 定価:本体570円+税
好評発売中! 悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミックファンブック side:A 定価:本体660円+税
新連載!
大人気PCゲームいよいよコミック化!
kanon
原作/Key 作画/森嶋プチ
注目の新連載!
聖霊機ライブレード
原作/ウィンキーソフト
作画/沢樹隆広
蘭宮涼「私立電撃女学院」トレカ付録第2弾!
月刊コミック
電撃大王
DAIOH
2月号
好評発売中!
特別定価 620円(税込)
©AQUAPLUS ©1999 Visualart's/Key
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PS コロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマ
[連番記録]

今号のこの1枚



◀『ぷよぷよ〜ん』の種目に参加してくれた、桑名舞さん（埼玉県）。この種目では、特別賞品のイラスト色紙が大好評。ベスト5入賞目指して、頑張ってみよう。

読者がPSソフトで出した記録を募集する「DPSコロシアム」。現在、人気ゲームを使っていろいろな種目で正式募集をかけているけど、このコーナーではそれ以外の記録でも、積極的に受け付けているぞ。キミが自分でルールを考えて出した記録だってOK！　なにか募集してほしい種目がある人は、自分の出した記録もそえて、気軽にハガキを送ってみよう！

「1、2、3…」と連なったユカイな"連番記録"を大紹介!!

このコーナーでは、数字が何となく意味ありげに並んだ、ピッタリ記録も受け付けている。今号ではそんなピッタリ記録の中でも、数字が1から順にキレイに並んだ〝連番記録〟にスポットを当てて、爆笑記録の数々を紹介してみることにしよう。

1 2 3 『XI』エンドレスのスコア

達成者：井上涼（北海道）

最初に紹介するのは、1〜6までの数字が並んだ『XI』エンドレスモードのハイスコアだ。ちなみに、この記録を出したとき、消したダイスの数は1232個になっていたとのこと(惜しい！　あと2個多ければ、超イカスのに！)。ピッタリを狙った様子が伝わってくる、努力賞モノの記録なのだ。





◀▲1〜6の連番がピシッと決まった、トップ記録に注目あれ。狙えば出せる記録だけど、その努力は十分に評価できる。

1 2 3 『FFⅧ』セルフィのHP

達成者：吉田麻美（大阪府）

『FFⅧ』を遊んでいた吉田さんは、とくにピッタリ記録を狙っていた訳ではないのに、あるときセルフィのHP（最大値）が、ジャンクションしていない状態で1234になっているのを発見。この偶然に発生したピッタリ記録を見つけた喜びを、コーナー宛に報告してくれた。



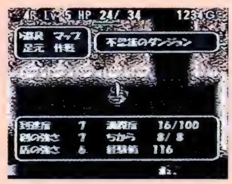


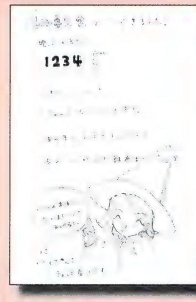
◀▲この手の、偶然に生じる記録はまさに〝見つけた者勝ち〟といえる。こんな発見もドシドシ、ハガキで報告してほしい。

1 2 3 『トルネコ2』獲得ゴールド

達成者：加藤裕美（神奈川県）

加藤さんは､「スゴくはないけど、こういう数字を初めて出せたのでハガキを書きました」というコメントをそえて、右のようなハガキを送ってくれた。こんな大興奮レポートも大歓迎だぞ。





◀改めて送ってもらったビデオテープでもこの記録は確認済み。右上の1〜4のゴールド数が美しい。

ピッタリ記録も随時募集中

「努力の結晶」あるいは「偶然の産物」として誕生したピッタリ記録は、いつでも受け付け中だ（何か意味ありげなら、どんなタイプのピッタリ記録でもOKだぞ）。楽しい記録を出せたら、どんどん送ってほしい。ゲームの腕では強者にかなわない初心者も、努力と根性（もしくは運）にかけて、楽しい記録作りにチャレンジしてみよう。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表　バイオハザード3 ラスト エスケープ（LIGHTモードの1周目をクリアするまでのタイムを競う）

優勝：ゆきちゃん（千葉県）1時間15分50秒（セーブ0回）

使ったアイテムは、救急スプレー1本、ショットガンの弾39発、マグナム弾30発、冷凍弾10発、アサルトライフル3％。アイテムBOX使用回数は3回。

【特別集計部門Dのトップ】ZERO（宮城県）……………1時間32分09秒

【特別集計部門Eのトップ】佐々木香奈（埼玉県）…………2時間25分45秒

最終発表　バイオハザード3 ラスト エスケープ（HEAVYモードの1周目をクリアするまでのタイムを競う）

優勝：ゆきちゃん（千葉県）1時間17分15秒（セーブ0回・グレードS）

最終発表　ランナバウト2（REQUEST #01でのクリアタイムを競う。使用車種は自由）

優勝：曽谷祥久（和歌山県）53"39(N390使用)

最終発表　ロビット・モン・ジャ（No.27「原稿を取りに」のミッションで、クリアタイムを競う）

優勝：中村晃嗣（神奈川県）2'22"40

特別発表　バイオハザード3 ラスト エスケープ（使用武器はナイフ限定で、LIGHTモード1周目のクリアタイムを競う）

徳田剛英（奈良県）1時間17分54秒

ナイフ以外の武器をあえて使わず、タイムアタックに挑戦してくれた徳田さんが、1時間17分54秒の記録を達成。ヘリコプター墜落ムービー後の中庭での追跡者との戦い（右の連続写真）など、さけられない戦闘もナイフ1本で切り抜けていた。



▲この位置でミサイルをさけまくり、弾切れさせる。



▲攻撃しやすいこの場所で、的確にナイフ攻撃を当てる。

▼バルブもナイフで開けていた。ナイフ、フル活用だ。



VOL.127オリジナルグッズプレゼント当選者：『FFⅧ』のマグネット・岩田裕貴（岐阜県）、『ペルソナ2 罪』のマグネット・須賀愛（埼玉県）　VOL.131で記録発表のあった、『俺の料理』（3分間クッキングモードで「大衆食堂」のスコアを競う）では、優勝記録を141，120点と掲載しましたが、正しくは14，120点の誤りでした。訂正し、おわびいたします。

★そのほかの記録募集情報●『GT2』で「Single Player」の「Dirt Trial」にて「Pikes Peak Downhill」でのゴールタイムを競う。ハガキには『GT2（ルール②）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。●『GT2』で「Single Player」の「Time Attack」にて「Motor Sports Land」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。ハガキには『GT2（ルール③）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。※どちらの種目も、車種、セッティングは自由。しめ切りは3月20日消印有効まで。記録の確認はメモリーカードで行う。

オリジナルグッズ披露宴



キャラクターシール
石黒絵美（北海道）

今回紹介するのは『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』のキャラをモデルにしたシールだ。主要キャラ16人分がそろったシール（高さ約8cm）は、絵に味があり、デキばえもグッド!!

希望者にプレゼント

このシール（16枚）を、希望者１名にプレゼント。欲しい人はハガキに「郵便番号、住所、氏名」と「シール希望」の１文を書いて、下の係まで送ろう。

あて先→「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り→2月10日の消印まで有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金のかわりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券をグッズ応募時のハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真に「住所、氏名、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちなど」をそえて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ろう。返送を希望する場合には、返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書きそえよう。採用者にはもれなく、粗品をプレゼントするぞ。

いろんなゲームでキミの記録を募集中!!

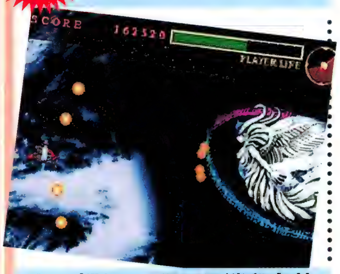
記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書きそえること。イラストや当コーナーへの意見を付けてくれてもいい。

エントリーのルール
記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

新登場 ときめきメモリアル2



しめ切り▶3月20日消印有効

ルール
ミニゲーム「MELTING POINT」でスコアを競う。なお、「金魚すくい」や「スペースリングファイター」でも、いずれ募集をかける予定なのでお楽しみに。

申請記録
『ときめき２（ルール①）』と明記して「記録」を書こう。ミニゲームの出し方については、Vol.132のP.63を見よう。
●記録確認にメモリーカード使用

ファン感涙の特別賞品もアリ!
この種目では『ときめき２』の声優さんの直筆サイン色紙と非売品グッズを特別賞品として提供するぞ。詳しい賞品の内容は次号で紹介する予定なので、ファンの人は、腕を磨いて待つべし!!

募集中 XI [sái] JUMBO

ルール
「ひとり!!」モードの「タイムリミテッド」でスコアを競う。使用キャラは自由。このPZGでは今後、「ふたり!!」モードの「タイムリミテッド」ほか、いろいろな種目で募集をかけていく予定だ。

申請記録
『XI JUMBO（ルール①）』と明記して「記録／使用キャラ」を書こう。メモリーカードには、スコアはもちろん、原則としてリプレイもセーブしておくこと。
●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

募集中 グランツーリスモ2

ルール
「ARCADE MODE」での「Single Player」の「Time Attack」で「Midfield Raceway」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。車種、セッティング、使用コントローラは自由に選んでOK。

申請記録
『GT２（ルール①）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。メモリーカードには記録だけでなく、原則としてリプレイも残しておこう。
●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

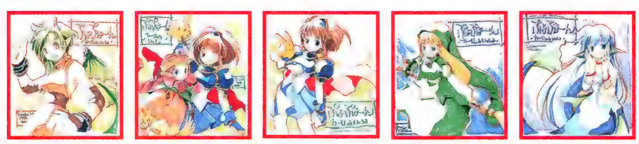
募集中 ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ

ルール
「サバイバルモード」の時間無制限にて、勝ち抜き人数を競う。勝ち抜き人数が同じ場合には、連鎖数の多いほうを勝ちとするぞ。使用キャラは最初から選べる誰でもOKだ。

申請記録
『ぷよぷよ〜ん』と明記して「勝ち抜き数／連鎖数／使用キャラ」を書こう。入賞時に備え、出した記録（勝ち抜き人数など）は手もとのメモリーカードに残しておこう。
●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

メーカー提供の特別賞品をプレゼント
この種目では『ぷよぷよ』シリーズのイラストレーター・戸部淑さん直筆のサイン入りイラスト色紙（下の写真）を上位５名にプレゼントするぞ。この機会を逃すと２度と手に入らない貴重品ナリ！



DPSならではの〝特別集計部門〟も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男子30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。



クラッシュ・バンディクー レーシングで特別募集企画を発動!! 詳しくは次のページを見よ!

挑戦の受け付けは…（掲載予定：2月20日消印有効まで▶Vol.140で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬
参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２〜５位に3,000円」、599〜200人で「１位に5,000円、２〜３位に3,000円」、199〜50人で「１〜３位に1000円」、49〜20人で「１位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

クラッシュとRCGを愛する読者のための特別企画

DPSコロシアム 出張版

『CBR』電撃グランプリ

4号連続!『クラッシュ・バンディクー レーシング』レース大会を特別開催!! ステキな賞品をGETだ!



クラッシュとその仲間たちが繰り広げる楽しい世界観と、RCGとしての完成度の高さが大好評の、『クラッシュ・バンディクー　レーシング』（以下：CBR）。この極め甲斐のある傑作RCGの魅力をもっとたくさんの読者に知ってもらうため、DPSでは『CBR』レース大会の特別企画を開催するぞ。記録募集の受け付けは、今号から4号（DPS−D除く）連続して行っていくので、ファンならずとも注目だ。今から腕を磨き始めても十分に間に合うので、『CBR』をまだ遊んでいなかった人もこの機会に購入して、ぜひ参加してみよう！

このグランプリで提供される豪華賞品



右の募集企画では、それぞれ1種目（1コース）につき、クラッシュのぬいぐるみ（左写真）をはじめとする、①〜⑤の豪華賞品をお贈りするぞ。記録申請ハガキには記録といっしょに希望賞品（①〜⑤の中の1品）も忘れずに書いておこう。記録は、希望するプレゼント（5種類）ごとに集計し、上位者（ぬいぐるみなら上位2名）に各賞品をプレゼントするぞ。

①クラッシュぬいぐるみ	…2名
②マルチタップ	……1名
③クラッシュ&ココの旗	…4名
④開発チームのスーパープレイビデオテープ	…3名
⑤クラッシュ消しゴム	…6名

ポリタンストラップ



各コースの上位5名にプレゼント!

▲①〜⑤とは別に、各種目の1〜5位にプレゼントするぞ。

『CBR』電撃グランプリのスケジュール

第一期募集種目

今号も含めて募集中

ルール①

「ひたすらトライアル」で「ひとくいばなテンプル」と「ホネホネ　かいていトンネル」それぞれの3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由に選んで構わない。記録集計の最終結果はVol.140の「DPSコロシアム」のページで発表だ。

しめ切り▶2月24日(消印有効)



ひとくいばなテンプル



ホネホネ かいていトンネル

第二期募集種目

Vol.135(2月10日発売予定)から募集開始

ルール②

「ひたすらトライアル」で「スーパー　どろぬまアリーナ」の3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由に選んで構わない。

しめ切り▶3月9日(消印有効)



スーパー どろぬまアリーナ

第三期募集種目

Vol.137(2月25日発売予定)から募集開始

ルール③

「ひたすらトライアル」で「どっきり　カチカチパパぐま」の3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由に選んで構わない。

しめ切り▶3月23日(消印有効)



どっきり カチカチパパぐま

第四期募集種目

Vol.138(3月10日発売予定)から募集開始

ルール④

「ひたすらトライアル」で「スーパー　かそくトンネル」の3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由に選んで構わない。

しめ切り▶4月13日(消印有効)



スーパー かそくトンネル



記録は①〜⑤の希望する賞品ごとにカテゴリー分けされて集計。それぞれ賞品希望者の中での上位にプレゼントするぞ。さらにポリタンストラップは募集したルールの記録上位5名にもれなく贈呈。賞品がカテゴリー分けされることによって、初心者の人でも獲得チャンスがあるので諦めずに参加してみよう。なお、この「『CBR』電撃グランプリ」では「DPSコロシアム」恒例の賞金システム（P.125欄外参照）は適応外とさせてもらうので、よろしくね。

コース攻略▶目下募集中のコースでの走行ポイントを復習だ！

「ホネホネ かいていトンネル」と「ひとくいばな テンプル」の走行ポイントは、もうマスターしているかな？　前号（Vol.132）の攻略でも紹介しているけど、ここではこれら２コースでの攻略ポイントをもう一度解説しておくことにしよう。

初心者でも参加しやすい

ホネホネ かいていトンネル

POINT:1 ターボを継続させよう

走りやすいコースなので、初心者でもターボコンボを稼ぎやすい。中級者に仲間入りできるかは、ターボを切らすことなく最後まで走り切れるかにかかっている。ループコーナーを抜けたあとの直線路が最大の難関で、S字コーナーに向かってのドリフト（ターボ）が早すぎても遅すぎてもターボコンボが途切れてしまう。できるだけ加速した状態でここまで走り、写真の位置からドリフトしよう。



▶この位置から右方向へのドリフトを開始する。

POINT:2 荒れ地でショートカット

中級者以上なら、ホネホネトンネル地帯ではコース内側を突っ切るようにしよう。写真のように荒れ地手前でジャンプして、着地と同時にドリフトし（滞空中にR1ボタンを押し続け、着地直前に✚キー左を押す）、すぐにターボにつなごう。



▼できるだけ加速した状態で、コース段差のこの位置からR1ボタン。

▲キノコの横に着地して、素早くドリフトターボにつなぐ。荒れ地を脱出だ。

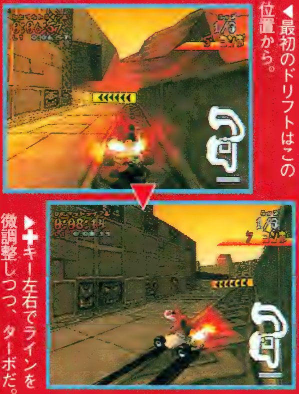
上級者でも手応え抜群

ひとくいばな テンプル

POINT:1 直角コーナーを攻略

直角コーナーではブレーキを一切使わず、ドリフトで攻略しよう（もちろんターボ、ターバー、ターベストにつなぐこと）。そのためには２つの直角コーナーを１つのコーナーに見立てて、左下の図にあるようなラインで走り抜けるといいぞ。





◀最初のドリフトはこの位置から。

▶✚キー左右でラインを微調整しつつ、ターボだ。

POINT:2 草地に進入

直角コーナー後は、ドリフトをかけながら草地に突っ込もう。ドリフト中のターボを確実に決めていけば、さほど減速することなく走り抜けられるぞ。ショートカットになるし、人食い花を回避できるメリットもある。



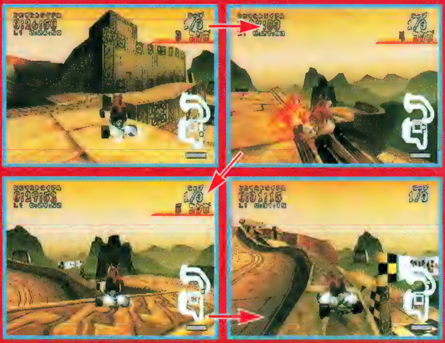
POINT:3 コース外へジャンプ

S字コーナーには十分に加速したまま突入し、写真の位置（左手の壁の途切れた場所）から、R1ボタンでジャンプしよう。成功すれば、コース外の支柱に着地できる。そのまま連続ジャンプすることで大幅なショートカットが可能になるぞ。



POINT:4 大胆なジャンプで究極のショートカット

コースが階段状になった場所では、素直に進んではダメ。ここではまず最初に、写真のように左手の隠しコースに跳び移ろう。そのあと、トンネル（実際にはスタート地点少し先の場所に当たるのだが、便宜上ここではトンネルと呼ぶ）の天井に着地し、そこから壁の上に跳び移るようにする。非常に難しいので、連続写真を参考に繰り返し練習してみよう。これがどうしてもできないなら、階段状になった場所をコースに沿って普通に進み、十分に加速したまま長い登り坂に突入。坂の頂点右寄り（右手の壁の途切れた場所）ギリギリから右側に大ジャンプして、U字コーナーをカットだ。



▶この位置からジャンプして、左手の隠しコースに乗り移る。

◀加速しながら加速コースを進み、トンネルの天井部分に着地。

▶トンネル天井では、この位置から壁の上に向かってジャンプする。

◀壁の上をある程度進んでから、右手に再びジャンプだ！

参加者募集中!!▶今回はルール①の記録募集を継続中！

競技ルール

「ひたすらトライアル」で、「ひとくいばな テンプル」と「ホネホネ かいていトンネル」それぞれの３周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる８人の中の誰でも可。現在募集をかけているのは、この２コース（ルール①）のみだけど、追って別コースも募集する予定だぞ!!

参加方法

競技への参加はハガキを１枚送るだけでＯＫ。原則として記録申請は、ハガキで行うこと（意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけは例外として、封筒での応募を認める）。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので注意しよう。

ハガキに書くこと

ハガキには「郵便番号・住所・電話番号・氏名（必要なら６文字以内のペンネーム）」を明記してから「参加するコース・記録・使用キャラ・希望の賞品名と番号」を書こう。同じ人が同じ種目に再申請する場合には、「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。

入賞者の記録確認

上位入賞者には、確認のため〝編集部から通知したうえで〟申請記録の証拠になるメモリーカードを送ってもらう（確認後に返却）。なお、記録確認にはランキングデータに加えて（原則として）申請記録のゴーストデータも使用するので、入賞時に備えてセーブデータを残しておこう。

これまでに送られてきたハガキについて

これまでに「DPSコロシアム」宛に送られてきた『CBR』の記録申請ハガキも、この「CBR電撃グランプリ」と同じルールの種目の集計に加えさせてもらっているぞ。改めて同じ記録を送り直す必要はないので、安心してほしい。

●最終結果はVol.140の「DPSコロシアム」で発表!!

記録の受け付け先は…

〒101-8305
（株）メディアワークス「『CBR』電撃グランプリ」係まで
●しめ切り▶2月24日当日消印有効

グランプリはみだし情報

「ひたすらトライアル」でのトータルタイムは、上で募集を発表している５コース以外のコース（全13コース）でも募集を行う予定（具体的に募集を開始するのは３月末。特別サービス制度を導入し、ルール⑤として募集するぞ）。残念ながら今回の募集で得意なコースがなかった人も、今後の募集にチャレンジするために備えて、しっかりと腕を磨いておこう！

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株) メディアワークス「4Cと」係

4Cは画材からしてたくさんありますから、大変です。しかも高いですし。



▲愛知県　茶比茂さん：こういう日常がスゴク楽でいいだろうなぁと考えちゃうのも、日々の戦いがつらそうだからなんですが……暖炉はいいですよね。ガスファンヒーターとかエアコンとかの人工的な暖かさとは違う良さがあります。パチパチと燃えているのを見てると吸い込まれそうになりますし。

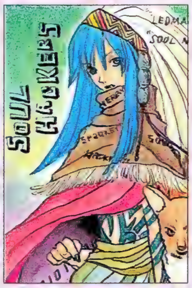


◀静岡県　えんぜるまのさん：彼女の死がすべての始まりだったと言ってもいいでしょう。原作を考えると、晃蓋はもう少しいい加減でも良かったと思うんですけどね。まあ違うお話ですからねぇ。



▲埼玉県　来田二三志さん：いつになるんでしょうねぇ……2月？　ひょっとして3月4日？

▶千葉県　さわだ愛さん：着替えをすると装備がチャンと変わるのっていいですよね。自然です。普通、冬に半袖で雪国には行きませんから。笑。PS2ではそういうキメ細かいRPGが増えるといいですよね。



◀福岡県　YUGIさん：なにも動物じゃなくてもよかった気もするんですけど……どうなんでしょう？ネットワーク上のイメージなのはわかってるんですが。



▶静岡県　南さつきさん：笑。全国の何百万人がそう思ったことでしょう……。



▶大阪府　MIRYONさん：1戦ごとに写真取っておいたら記念になりそうです。



▶秋田県　雨乃透さん：ハデではないですけど、良いゲームです。



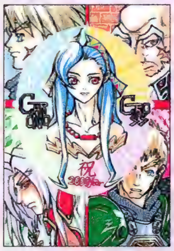
▶広島県　岸本智さん：そうですねぇ。もてあそばれた主人公でしょう。





▲東京都　雪宮りんごさん：おめでとうございます。今年もよろしくお願いします。

▼北海道　ポリマーさん：人間模様イロイロですよね。だからこそ楽しいんですが。





◀石川県　夜鳥あいすさん：鎧が妙に固そうに見えるのはどうしてなんでしょう？　他のキャラはすごく普通なのに。



◀群馬県　沢瀬ゆうさん：自分の中の自分を支える自分。うまく育てていかないとですよね。パートナーですから。



▲北海道　TOMYさん：彼の人気も衰えませんねぇ。代わるようなキャラもいないですしね。



▲広島県　SEIKOさん：正月、女の子が集まるのなら、やはり晴れ着でしょうか？

▼神奈川県　緋牙久遠さん：プレーヤーによって違いますからね。キャラの使い方が。



CGでバッチリ

ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！　データでの応募は基本的に受け付けません。



▶東京都　津丸さん：ポリゴンなのにカワイイですからねぇ……。もう、2Dも3Dもないですよね。

▼北海道　夜夏かんさん：最近のインクジェットプリンターは高性能ですよね。特に黒がすごくハッキリしてます。描く気120%UP？

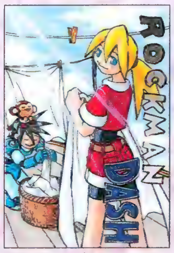


▶長崎県　黛らおさん：今年もカプコンはやってくれそうですよね。期待しましょう。



▶京都府　水柱珠呂さん：サポートキャラとして大活躍……してるんでしょうか？





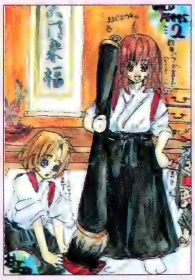
▲栃木県　アブサンさん：いいお父さんのような顔です。笑。

▶東京都　ばらスィーさん：おめでとうございます。さすがにスゴク前のハガキは掲載されませんが……1〜2年前くらいのハガキは掲載される可能性があります。本当はボツなしにしたいんですけどねぇ……。





◀群馬県　月の柩さん：ふわぁ……スゴイですねぇ。金色がちゃんと印刷されると良いんですが。



◀新潟県　ズブロフスキーさん：大変そうですよね、大書き初め。筆重そうですから。



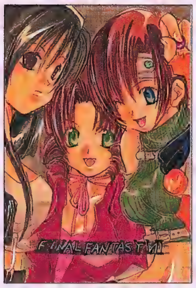
▲佐賀県　日向海さん：それにしてもスゴイ執念の一族です。

4色奴隷 ◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封書もOK：奴隷系のイ

▶大阪府　鯖田ユキさん：これを機会に昔の『ドラクエ』がPSで遊べるようになると良いんですけどね。『I、II、III』で発売されませんかねぇ？



▶？県　茶村あすかさん：3人娘。相変わらず人気高いです。PSのRPG……と言えば、最も有名な女性キャラたちですよね。



▶愛媛県　如月二月さん：『1』よりもキャラ性が上がっているのは確かですよね。思い入れ度もUP。ACTが苦手でもプレイ可能ですし。



▶岡山県　青砥碧さん：細かい装飾品が可愛くていいですよね。これもパラメータに関係してくるんでしょうか？　どんな数値設定になっているんでしょう？





▲埼玉県　○んこ出撃さん：『ドラクエ』に期待を込めてって感じでしょうか？　それにしても……発売日が決まらないことにはスケジュールが立てられないです。発売後1週間はヒマにしておきたいですもんねぇ。

▼大阪府　鯖田ユキさん：色は難しいですよね。こういう単色系のトーンでまとめようとすると。





▲三重県　岩間淳子さん：彼らは子どものままスゴイんですよねぇ。大人になったら？

▼滋賀県　仙蛙さん：達也がタツに……ってベタベタですね。本当に。笑。





▲埼玉県　梨子彦さん：乗せておくのにも魔力を使用しているんでしょうか？



▲和歌山県　キ賊さん：正統派の戦士って感じでいいですよね。結構変な人が多いから。安心して前衛をまかせられるっていうか。



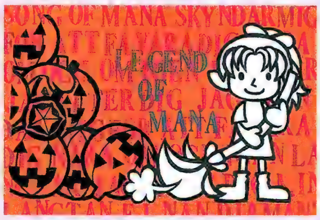
▲新潟県　霜弥こゆりさん：あまり自分のことをしゃべらないんですけどねぇ……。個性バリバリなのはどうしてでしょう？

▶神奈川県　津武利さん：ほのぼのってワケじゃないけど……いい感じです。ファンタジーはこうでないと。

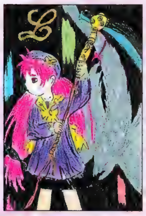


▶香川県　エ・制作所さん：彼女、大活躍ですよね。こんなにバリバリで戦うとはちょっと意外だったり……。





◀東京都　津丸さん：主人公のいないとき、何してるんでしょうねぇ……彼女はまあ、お掃除とか、家事全般で忙しいんでしょうけど……バドは……笑。どう考えても、イタズラっていうか、主人公のモノをいじりまくってますよね。下手に魔法能力あるだけに、たち悪そうです。



◀福井県　石黒尚文さん：サウンドノベル系のゲームが好きなら要チェックですよね。感動できます。

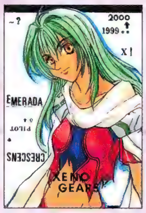


◀愛媛県　架月翔さん：この2人は性格違いますからねぇ。だから仲がいいんでしょうか？　お互いにかみ合ってます。

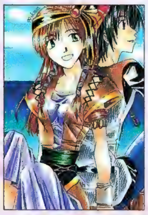


▲千葉県　有野由樹さん：こういうさりげないコミュニケーションが少年の胸を熱くしちゃうワケですよね。

▶千葉県　麻綺怜さん：大きくなるとちぎれ具合がHですよね。小さいときは全然感じないのに。



▶青森県　くめた夏緒さん：平和な日常が微妙に変わっているのは……どんな感じなんでしょう？



移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。

▶大分県　春生まれさん：名作はたまにプレイしたくなるんですけど……そのために旧ハードを引っぱり出してくるのは厳しいですよね。どう考えても。ロムゲームはセーブも消える頃ですし。



◀大阪府　鯖田ユキさん：もしかしたら隠し要素というか……第2部があるとか……だったりいいんですけど……。まあ、まったく違うゲームになることはないと思うんですが。



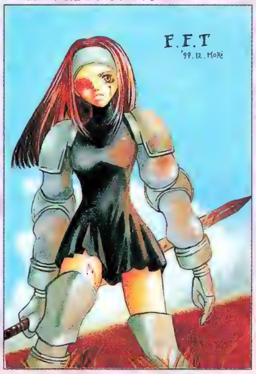
▼栃木県　アブサンさん：なんだかカワイイです。人形も。ムキッって感じで。





▲神奈川県　小野奏子さん：新年はやはり双六ですよね。ゴールしたら何をもらえるんでしょ？

▼福島県　森赤彦さん：剣に付いた血糊はガンガンに斬れ味を落とすそうです。





▲埼玉県　峰月芹瀬さん：メリケンジャック…名前のワリにこういうのナイですよね。

ロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いで日々作品制作している人には申し訳ありませんが御了承下さい。**あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係**


PlayStation
絆という名のペンダント
with TOYBOX
2000年3月30日発売予定
標準価格:予価6800円(税抜) CD-ROM 2枚組
©2000カクテル・ソフト/NECインターチャネル/スタック
夏色剣術小町
なついろけんじゅつこまち
初回限定生産分は
メインキャラクターのプロローグが収録された
スペシャルディスク付・2枚組
2000年3月16日発売
価格6,800円(税別)
デュアルショック対応(振動のみ)
©NEC Interchannel,Ltd/C.P.U.GO
『NECインターチャネルファン感謝Dayスペシャル』開催!!
日時:2000年2月26日(土) 会場:東京国際フォーラム
【内容】最新作の展示、当社関連グッズの販売や抽選会など楽しいイベントが盛り沢山。続報にご期待下さい。(同時開催で、声優イベントを予定)
NECインターチャネル株式会社 第一アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ホームページ"@fan"http://www.neic.co.jp/ ユーザーサポート受付:(03)3293-7008(月～金曜日 午後1時～6時 祝日、休日を除く)

ポイントQ&A番外編
Q：新しいゲームを買ったんですけど、帰り道でサイフを落として、攻略本を買うお金がなくなってしまいました。どうすればいいでしょうか。教えてください。
A：そんなときはプレイクエスチョーン!!!!

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
2000 HOW TO WIN

BEAT PLANET MUSIC
ビート・プラネット・ミュージック

本格的なサウンドクリエイトが手軽に楽しめる『BPM』。今回は「ソングエディター」モードを中心に、曲作りのコツを解説しよう!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

音源とシーケンサーとサンプラーとミキサーが1枚のCDにパッケージされたこのソフト。はっきり言って欲張りすぎです。特にサンプラーは、この手のソフトが苦手な人でも一度試してみる価値アリアリ！　ハマること間違いなしでしょう。今も僕の頭の中では、オリジナルのループがエンドレスで鳴ってます。　（タクヤ）

発売中 ETC	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC(15ブロック)、AC(DS対応)

テクノアーティストのテクニックを盗め! 『BPM』本格作曲講座

簡単な操作でオリジナルの曲作りが楽しめる『BPM』。豊富に用意された音のパターンを加工し、組み合わせて自分だけの曲を作り出そう。今回は、このゲームに楽曲を提供しているマイク・ヴァン・ダイクを直撃取材！プロDJの作曲テクニックを語ってもらった。



◀ゲーム中の楽曲をリズムアクションゲームのようにプレイできるモードも用意されている。

世界的DJマイク・ヴァン・ダイクが語る『BPM』
「新曲はメモリーカードに入れて渡したんだ」



mijk van dijk

「このゲームで一番気に入っているのはサンプラーの機能だね。すごくお手軽だから、これでオリジナルのループを作って遊ぶのが楽しいと思う。スタジオで自分の曲を作っているときは、気分転換にゲームをすることが多いんだけど、『BPM』は本格的すぎて気分転換にならないかな。もう仕事のツールに近い感じ。今回このゲームのために新曲を2曲作ったんだけど、それはユーザーの人たちとまったく同じやり方で、PSと『BPM』のソフトだけしか使ってないんだ。できあがった曲は、もちろんメモリーカードにセーブして納品したよ(笑)。この曲が聴けるのは『BPM』だけだからぜひチェックしてもらいたいな」

マイク・ヴァン・ダイク
世界を股に掛けるトップDJであり、ドイツテクノ界の代表的プロデューサー。右に代表作を紹介しよう。



Multi-Mijk(マルチ・マイク)
'98年3月にリリースされた日本限定アルバム。マイクのトラックをDJ Tobyがノンストップで MIX。



Teamwork(チームワーク)
昨年2月にリリースされたコラボレーションアルバム。DJ Tobyをはじめとする実力派アーティストが参加。

曲作りのテクニックをポイント解説!

『BPM』には多彩な機能が用意されているが、最初からすべてを使いこなせる人は少ないはず。ここでは、マイクから直接聞いた、曲作りのポイントを紹介しよう。



◀高価な機材がなくてもハイクオリティの曲が作れる。

TECH 1 ◉音は探すより作れ!

「プリセットの音もかっこいいけど、種類が多いから自分のイメージに合う音を探すのがたいへん。それよりも適当な音を選んだら、フュージョンやトランスフォームの機能を使って、オリジナルの音を作ったほうが手っ取り早いし楽しいと思うよ。それによって、既成のイメージにとらわれない自由な曲が作れるからね。音楽CDからサンプリングして、それをさらにフュージョンするのもいいと思う。あと、僕はランダムはあまり使わない。そのほうが自分の個性が強く出るんじゃないかな」（マイク）



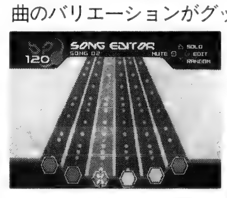
▲フュージョンで、音のパターンを混ぜ合わせることができる。



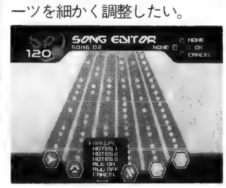
▼トランスフォームは、テンポや音符を組み換えるときに使用。

TECH2 ◉ノーツをいじれ!

「僕が『BPM』で曲を作るときは、最初に自分の好みのベースの音やメロディを探す。リズムから始めることもあるし、コードから始めることもあるよ。特に順番は決まってないけど、そこからいろんな音を組み合わせてイメージを広げていく。トラックは6つとも全部使うよ。それとノーツ（音符）のON・OFFをいじることによって、自分の好きなパターンを作り出すことができる。ノーツをいじれば、そのサウンドを効果音として使うこともできるから、曲のバリエーションがグッと広がるよ」（マイク）



▲1つのトラックだけを再生したりミュートするのも効果的。



▼最終的には、マニュアルでノーツを細かく調整したい。

PICK UP! サンプラーを使いこなそう!

CD-MODE



◀多彩なエフェクトやピッチ変更が可能なので、特殊なCDプレイヤーとして使うのもおもしろい。

MIX-MODE



◀異なるサウンドを切り刻んで組み合わせ、エフェクトをかける。原型をとどめないほどに加工するのも◯。

『BPM』の機能をひと通り把握したら、サンプラーを使ってみよう。まずは手持ちの音楽CDをセットしてCD-MODEで保存する。一度に取り込めるのは約6秒分だが、慣れないうちはドンドン試していろいろ聴いてみるのがオススメ。MIX-MODEでいじり倒すことによって、最初のイメージからガラッと変わることも多い。効果音として使うかループを組むかの選択も重要だ。

ポイントQ&A
Q：サンプラーを使おうと思ったのですが、メニューに「サンプラー」の項目が見当たりません。どうすればいいのでしょうか？
A：このゲームでは、トライアルモードですべてのターミナルをクリアするまで、サンプラーの機能を使用することはできません。後半のステージには難易度の高いものもありますが、がんばってクリアしましょう。クリアするとBPM-OSのメニューからサンプラーを起動できるようになります。

牧場経営的ボードゲーム

うまぽりぃ

強い馬を作るために必要な知識を伝授！　また、『うまぽりぃ』を監修した、「モノポリー」世界チャンピオン百田氏への直撃インタビューは必読だぞ!!

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

担当編集さんはとっても馬に詳しいらしいんですが、オレはここだけの話あんまり詳しくないぜ！（威張るな）。でも、このゲームはそんなオレでも楽しめる内容なので、競馬ファンに限らずオススメだと言えましょう。¥4,800と比較的お買い求めやすいですし。そういえば、青毛の馬っていないんですかね、やっぱ。　（青毛野郎）

発売中 TBL	▶¥4,800　▶コナミ
	▶MC（2ブロック）、MT、4P対戦可

レースに勝てない人に贈る、最強馬生産指南!!

今回の攻略は、『うまぽりぃ』で勝利するうえで最も重要な要素である、競走馬作成のポイントを紹介していく。なかなか強い馬が作れないという人は要チェック！　また、全種牡馬一覧もバッチリ掲載しているので、種付けの際の種牡馬選びに活用しよう。また、『うまぽりぃ』を監修した「モノポリー」世界チャンピオン、百田氏へのインタビューも併せて敢行！　これを読めば、『うまぽりぃ』がますます強くなれること確実だぞ！

競走馬の生産

強い競走馬を作るためには、やはり有効な配合法を知っておいたほうが圧倒的に有利。ここでは覚えておきたい配合テクニックを紹介していくぞ。馬の血統や配合に詳しくない人はもちろん、詳しい人も必ずチェックすべし！

◉強い馬を作るにはニックス狙いがベスト

競走馬育成シミュレーションではおなじみのニックス。この『うまぽりぃ』でも、ニックスは非常に有効な配合だと言える。ニックスは、相性のいい特定の血統同士を掛け合わせて、能力アップを図るというもの。今回の攻略では、ニックス配合のなかでも特に効果の高い組み合わせを、厳選して紹介。右の表を参考に、ぜひ強い馬を作り出してほしい。



▲ニックスなら、低予算で強い馬を作れる。お金のない序盤では特に有効だ。

▼オススメは、レイズアネイティヴとマンデーサイデンスの組み合わせ。



オススメ配合例

有効なニックス一覧	
レイズアネイティヴ	マンデーサイデンス
	ブレニム
	ヘイルトゥリーズン
ネヴァーベンド	ネイティヴダンサー
	ハビタット
ターザンノンサー	レッドゴッド
リボー	ボールドルーラー
	プリンスキロ
	プリンスローズ
ネイティヴダンサー	ゼダーン
	ボールドルーラー
	フォルティノ
	ネアルコ
	グレイソヴリン
ボールドルーラー	プリンスリーギフト
	プリンスキロ
ハイペリオン	ナスルーラ
	トゥルビヨン
	グレイソヴリン

◉同系統をかけ合わせるのは避けよう

能力アップが期待できるニックスとは逆に、生まれてくる馬の能力が低下してしまう配合も存在する。それが同種配合だ。同種配合は、その名の通り、同系統の馬同士を掛け合わせること。これをすると、能力の低い馬が生まれる可能性が高まるのだ。ちなみにこのゲームでは、他の競走馬育成シミュレーションでよく行われる、インブリードやアウトブリードによる、能力の変化がないことも覚えていこう。



◀同種配合にメリットはない。その血統に思い入れがあって、能力値は二の次という人のみ、種付けしよう。

資金を貯めるためのテクニックを伝授

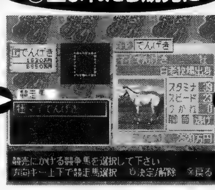
競走馬の種付けには、当然種付け料がかかる。種牡馬も繁殖牝馬も、能力が高いほど種付けにかかる費用が大きくなるので、優秀な馬を作るには大金が必要になるのだ。そこで、序盤でいきなり高額の種付けをすることは避け、できるだけ安い馬同士を掛け合わせて馬を生産。そして、生まれた馬はすぐに競売に出してしまおう。そうすれば、馬の売却費と種付け料の差額分の利益を得ることができるぞ。

①安めで種付け



▲生まれてくる馬の能力は関係ない。一番安い馬を選ぼう。

②生まれたら競売に



▲生まれた馬は競売で売る。売却は儲けが少なくなり、損だぞ。

③差額で大もうけ！

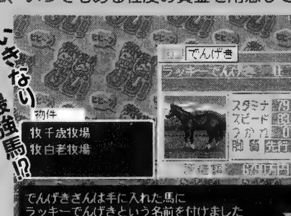


▲大金が手に入るわけではないが、サラリーよりも儲かるぞ。

CHECK　強い馬はセリでGETする!?

ここまで強い馬を作るための方法を紹介してきたが、じつは自分で生産しなくても、能力値の高い馬を手に入れる方法が存在する。その方法とは、競売マスへ止まったときに行われる競り市場で、競売に出されたフリーの馬を競り落とすというもの。ゲームが進むと、能力の高い馬がセリに出されるようになるので、それを手に入れれば簡単に強い馬が手に入るというわけだ。そこで、強い（高い）馬が競売に出されてもいいように、いつでもある程度の資金を用意しておこう。ただし、馬を手に入れるのが後半過ぎると、せっかく買った馬を活躍させられないまま、最終レースを迎えることになりかねない（とくに、積極的にレースを使ってくるCPUとの対戦はこの展開になりやすい）。やはり、馬はなるべく自分で生産して、「なかなか強い馬が作れないという」場合に狙っていくのが賢い戦法だろう。

いきなり最強馬!?



◀調教の必要もないほど優秀な馬が登場することも！

第8代「モノポリー」世界チャンピオン
『うまぽりぃ』監修　百田郁夫氏インタビュー



百田郁夫氏プロフィール
百田郁夫（ひゃくたいくお）。数々のゲームの企画を手がける有限会社「リズミックス」代表。日本モノポリー協会副会長。

『うまぽりぃ』を監修した百田氏は、なんと「モノポリー」の世界チャンピオンになったこともあるという、まさにボードゲームの達人。今回その百田氏に、ボードゲームに勝つための秘訣と、『うまぽりぃ』の攻略法を聞いてきたぞ。

◉達人の交渉術を盗むのだ!!

―「モノポリー」の世界チャンピオンの百田さんに、ボードゲームに強くなる秘訣をぜひ教えてほしいのですが。

百田：たとえば将棋（百田さんは将棋も有段者）のようなゲームの場合は、指している間、ずっと次の1手を考えていく必要があります。でも「モノポリー」のようなボードゲームの場合はダイスがありますから、計算しても先が読みきれないですよね。ボードゲームは将棋と違って自分が今どの順位にいるのかとか、このままの展開で勝てるのか、みたいなことが正しく判断できる人が強いですね。現状を把握して積極的に動いていくことが重要です。

―具体的にはどのように動けばいいのですか

百田：やっぱり積極的に交渉をしていってほしいですね。

―交渉での駆け引きがなかなかうまくいかないんですが……。

百田：うーん。例えば、相手が赤（エリアの物件）を2枚持ってて、自分は1枚持っている。で、相手に渡ると独占になってしまう、と、そんな状況はよくありますよね。でも、そのまま何もし

ポイントQ&A

Q：隠しパラメータのうち、ダート適性はダート調教で上がると思うんですが、勝負根性はどの調教をすれば上がるんでしょうか？

A：勝負根性は、芝（弱）、ダート（弱）、温泉以外なら、どの調教をしても上がるぞ。したがって、弱めの調教は勝負根性が上がらないので損。必ず"中"以上の調教をするようにしよう。ちなみに最も勝負根性が上がるのは、坂路とプール。また、所属の牧場に増資してもアップするぞ。

種牡馬一覧

『うまぽりぃ』に登場する種牡馬のデータをドーンと大公開！　特に、ダート適性(表中：ダート)と勝負根性(表中：根性)は隠しパラメータなので、必ず下の表で能力を確認してから種付けを行うようにしよう。

種牡馬名	系統	スピード	スタミナ	ダート	根性	安定	価格
マンデーサイデンス	マンデーサイデンス	49	50	46	55	A	3000
ナムカラ	ターザンノンサー	44	56	43	52	B	2500
フライアンドタイム	ヘイルトゥリーズン	47	49	49	47	A	2500
ネーサンイーヒト	ターザンノンサー	48	48	47	45	A	2000
ニアリシャダム	ヘイルトゥリーズン	43	53	43	47	C	1900
メグロライオン	ターザンノンサー	46	50	42	46	B	1800
トニーカン	ゼダーン	48	50	39	45	B	1500
アズキオ	ターザンノンサー	44	48	43	45	C	1500
ナンダーガウチ	レイズアネイティヴ	47	42	46	43	C	1500
ゴホンビンウィナー	ハビタット	50	38	44	44	C	1300
メグロマックイン	マイバブー	44	48	42	42	D	1300
ジェイムドパリー	レイズアネイティヴ	45	39	50	40	C	1200
コマンドインチー	ターザンノンサー	45	43	41	45	A	1200
クウキシアトル	ヘイルトゥリーズン	48	40	43	40	C	1050
アンダージュダイ	ターザンノンサー	42	46	39	43	A	1000
ウメユカタオー	プリンスリーギフト	48	40	40	42	C	1000
ダンシンダブレーブ	ターザンノンサー	45	45	40	40	A	1000
オフリード	レイズアネイティヴ	47	40	43	40	B	1000
タネモクロイス	フォルティノ	41	45	41	42	C	950
ラグビーボーイ	ファイントップ	44	43	44	38	D	950
シンガリルフドル	マイバブー	42	45	40	42	C	950
ビワハハヤイデ	フォルティノ	43	45	39	41	B	900
ロシアスター	ターザンノンサー	46	38	41	41	B	800
タンスインザダンク	マンデーサイデンス	41	44	38	43	A	800
ソウカイテイオン	マイバブー	42	45	37	41	D	750
ティシュアーミー	ターザンノンサー	43	39	43	40	C	750
フィフティナイン	レイズアネイティヴ	45	40	42	38	B	750
プリズン	レイズアネイティヴ	43	39	43	39	D	710
スキャナー	レイズアネイティヴ	45	36	41	42	A	700
クリヌイタ	ネヴァーベンド	43	41	39	40	C	650
パブルガムフォロー	マンデーサイデンス	44	40	38	41	B	650
ミタショージ	ネヴァーベンド	38	45	41	38	C	600
ウインクエチケット	ゼダーン	40	44	38	40	B	600
バンジーアストラ	リボー	41	43	38	40	D	600
オナカハウス	ターザンノンサー	39	44	38	41	B	600
アルミカード	リボー	41	41	40	38	A	500
アハギ	レッドゴッド	45	36	41	38	C	500
コスルエルアレブ	ターザンノンサー	40	40	38	38	B	420
キャロットハウス	サーゲイロード	39	43	35	38	D	400
サイテバクシンガー	プリンスリーギフト	48	36	36	35	D	400
シェムディハイム	ネヴァーベンド	38	40	39	38	B	400
ウメノロール	レッドゴッド	39	41	36	39	A	400
デュエル	ターザンノンサー	39	39	41	36	D	380
カッコイーズ	ネイティヴダンサー	37	37	41	40	B	380
サッカーボール	ターザンノンサー	39	39	36	39	C	360
ジェネイン	マンデーサイデンス	41	38	35	39	C	350
アヤノトップガム	ヘイルトゥリーズン	38	42	34	38	A	330
タヤノキヨシ	マンデーサイデンス	38	40	36	38	D	325
イタリアングロウリ	ターザンノンサー	36	40	36	39	B	320
リンダシェービー	レイズアネイティヴ	40	38	38	35	A	310
ガイアボン	レッドゴッド	39	35	40	36	B	300
フネキセル	マンデーサイデンス	39	40	34	37	A	300
スルリジョー	ターザンノンサー	40	36	36	38	B	300
ミズノブルペン	ネヴァーベンド	40	36	39	35	D	300
ウリミナルタイム	レイズアネイティヴ	39	39	39	33	B	300
ドツクスキー	ターザンノンサー	37	37	41	35	C	300
カフスバスター	レッドゴッド	37	38	37	38	B	300
アクタン	リボー	36	36	39	37	B	280
ウメノホクトセイ	プリンスリーギフト	39	37	33	39	B	280
ワカメオデン	ボールドルーラー	36	35	42	34	A	270
シカゴパンサー	ターザンノンサー	39	36	38	33	D	260

種牡馬名	系統	スピード	スタミナ	ダート	根性	安定	価格
ダンナカリバ	ターザンノンサー	38	39	34	34	C	250
マクラトンコウ	ターザンノンサー	40	35	35	35	D	250
ザイタクヘリメス	クラリオン	40	34	34	36	B	240
スズカオオバン	ターザンノンサー	34	36	39	34	A	230
アウトテンション	ターザンノンサー	32	40	34	36	D	220
トロデス	ターザンノンサー	36	38	33	34	C	210
フィフティワン	ターザンノンサー	38	33	36	33	B	200
クリステルグリット	レッドゴッド	37	34	35	34	B	200
ミスタスシージー	プリンスリーギフト	34	38	34	34	D	200
ヤマモリゼバァ	ハビタット	39	35	35	31	C	200
ニッポンテイエン	ターザンノンサー	40	36	35	29	B	200
カイキダンス	ターザンノンサー	36	36	35	33	B	200
コンググローリアン	レイズアネイティヴ	39	34	35	32	A	200
オドリコデトリアン	ターザンノンサー	34	37	34	35	D	200
マタニテュート	ネヴァーベンド	37	33	35	34	C	190
メグロティターネ	マイバブー	33	39	32	35	D	190
レオンターバン	ターザンノンサー	35	38	32	34	B	190
キクノチヨノオン	ターザンノンサー	34	38	31	35	C	180
ヤブキマイカグレ	ヘイルトゥリーズン	34	37	33	34	C	180
グラスノオペラ	ターザンノンサー	33	37	38	30	B	180
オグラキャット	ネイティヴダンサー	34	33	37	32	D	160
スノーキャピタル	ターザンノンサー	36	34	34	32	C	160
モガメ	ターザンノンサー	32	36	36	31	B	150
ヨルティス	ターザンノンサー	32	37	34	32	C	150
パクリージェンヌ	ターザンノンサー	35	32	35	33	B	150
ロシアンノーブル	ターザンノンサー	35	35	32	33	C	150
ウィンナーサーカス	サンインロー	30	40	33	32	C	150
オースドタイフーン	ターザンノンサー	36	32	34	33	B	150
ビワタコヒゴ	ヘイルトゥリーズン	34	37	30	34	B	150
ウマスキー	ターザンノンサー	31	36	34	33	D	130
カイキグリザード	ボールドルーラー	36	32	35	31	C	130
カワニンスキー	ターザンノンサー	36	35	33	29	A	120
ミュージカルタイム	ターザンノンサー	34	30	37	32	B	120
ミホケンザン	ボワルセル	35	36	28	33	D	100
ヤマノムテキ	ターザンノンサー	36	32	32	31	C	90
スーパーリーグ	ターザンノンサー	31	38	30	32	D	90
ビブロス	レイズアネイティヴ	35	32	33	30	B	80
ウメノササオー	マイバブー	36	33	30	31	C	80
アグネスタカジン	サンインロー	31	36	28	33	D	50

CHECK 繁殖牝馬は所有牧場しだい

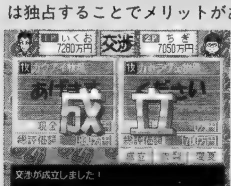
種付けのさい、種牡馬はスタリオンセンター所有の馬からプレイヤーが自由に選ぶことができる。しかし、繁殖牝馬は自分の所有する牧場に所属している馬から選択することになる。当然、所有している牧場によっては、優秀な繁殖牝馬や、ニックスになる血統の馬がいない場合もある。そのため、牧場を買うときには、どの繁殖牝馬が所属しているかもチェックしておきたい。ほかのプレイヤーが所有する牧場に優良牝馬がいるなら、思いきって3倍買いするのも有効な戦法だ。これなら、自分が強い馬を作る可能性が高まるばかりではなく、買われたほうは強い馬を作りにくくなるので、一石二鳥なのだ。ちなみに、ゲーム開始時に値段の安い牧場に所属する繁殖牝馬に種付けすると、生まれた時点での能力が高くなり、逆に高い牧場の繁殖牝馬に種付けすると、能力が低くなる。ただし、能力の限界値は、安い牧場よりも、高い牧場のほうが高くなるように設定されているのだ。即戦力を狙うなら安い牧場で、調教で徐々に能力を高めていきたいと思ったら高い牧場で種付けするなど、自分の戦略に合わせて使い分けよう。



◀優秀な繁殖牝馬が所属する牧場を3倍買いされないように、早めの独占を目指そう。

ないとお互いドンドン損をしてくんですよ。
—え、お互いに損をするのですか？
百田：ええ。じゃあ、その物件を相手に売るとしますよね。相手は独占することでメリットがありますから、物件を手に入れた額よりも、絶対高い値段で買うはずなんですよ。その差額が自分の利益になりますよね。じゃあ残りのプレイヤーはというと、交渉した2人に比べて、これは確実に損なんですよ。こうやって積極的に交渉をしていくことで相対的に自分の位置を高めていけるはずです。もちろんこれは『うまぽりぃ』でも同様です。
—そのほかに『うまぽりぃ』で勝つためのポイントがあったら教えてください。
百田：お金は常にある程度持っていたほうがいいですね。ここぞというときに動けなくなりますし、支払いできなくなったときのデメリットが大きいですから。あと、牧場はなるべく数を持っていたほうがいいですね。調教や馬の休養などは自分の牧場でできますから、馬の育成面が楽になります。競馬がある程度わかる人は、実在の馬の配合をまねてみるのもいいと思いますよ。
—ご多忙な中、ありがとうございました。

（文中、敬称略）



◀お互いが得する話をするのが交渉のコツだとか。



▲百田氏もやっぱり馬が好き。配合に関しても、百田氏の意見が取り入れられている。

牧場経営的ボードゲーム　うまぽりぃ

ポイントQ&A

Q：競走馬を調教し続けていたら、成長が止まってしまいました。これ以上能力値を上げることはできないんでしょうか？
A：競走馬の能力値には上限が設定されていて、それ以上はいくら鍛えても成長しなくなってしまう。ところが、坂路で調教すればスピードの限界値を、プールで調教すればスタミナの限界値を引き上げることができるのだ。ただし、それでも100以上にはならないので覚えておこう。

ナイナイの迷探偵

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ギャグ満載で大笑いできるのが、この「ナイナイ」の魅力。ただ、ちょっと気になったのが、西川のりおや太平サブローなどのベテラン芸人たちの存在。今の子どもたちは彼らのギャグを知ってるんでしょうか？　個人的には「吉本新喜劇」を見ているような気分で、楽しいんですけどね。それだけが心配……。　（迷走ぎみの傭兵）

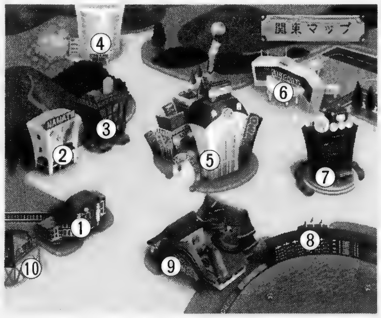
極楽とんぼ・加藤のカップラーメンが盗まれるという事件から始まった「連続楽屋盗難事件」。今回は、物語も盛り上がる第二章と三章を攻略するぞ！

発売中 AVG	▶¥5,800　▶ナムコ ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

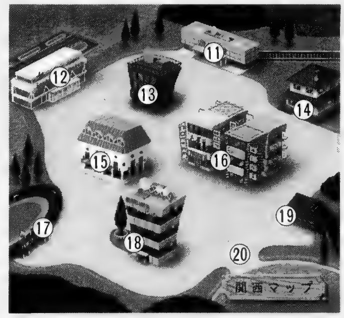
世界初!?のツッコミゲー！　第二章と三章を徹底攻略!!

関東、関西の２つのエリアを股にかけた加藤のカップラーメン盗難事件が解決した第一章。西川のりおの怪しげな行動、盗まれた岡村の宝物など、多くの謎を残したまま、事件は続く。今回の攻略では、イベントの進行を数字で表示。テンションゲージの結果やそれによって進む場面（イベントの数字と対応）も完全紹介する！　また、ツッコミやミニゲームと描かれたマークで、それぞれが出現するタイミングもお教えするぞ。

ナイナイ全体マップ



関東エリア
①東京駅
②銀座7丁目劇場
③関東・吉本事務所
④美人の湯温泉
⑤繁華街
⑥関東空港
⑦関東TV
⑧関東競艇場
⑨横浜中華街
⑩カジノ



関西エリア
⑪大阪駅
⑫関西空港
⑬関西・吉本事務所
⑭雅の家
⑮NGK・（なんばグランド花月）
⑯ミナミ歓楽街
⑰？？
⑱なにわラジオ
⑲？？
⑳琵琶湖

第二章「携帯電話は二度ベルを鳴らせ」

1 関東TV（ツッコミ）



物語は関東TVの楽屋からスタート。番組の打ち合わせのため会議室に行くと、部屋には美女が!!　岡村が興奮し、下のテンションゲージが発生する。

タイミング	結果	場面
1	矢部が岡村に突っ込んだあと、岡村を席に移動させる	2へ
2～4	矢部が岡村に突っ込んだあと、岡村を席に突き飛ばす	2へ
5	矢部が岡村に突っ込んだあと、岡村を席に連れて行く	2へ
暴走	岡村が美女に叩かれる。そのあと美女は退出する	2へ

2 横浜中華街（ミニゲーム）





会議のあと、自動的にこの場面へ。ここでは、クイズとミニゲームに挑戦することになるぞ。また、クイズのヒントを探しに町中を探索するときには、ギャラ（各千円）を各所で見つけることができる。その場所は下で紹介しているので、しっかりチェックしよう。ちなみに、このミニゲームに勝利すると、シナリオが若干変化する。勝った場合は3へ行き、さらに"秘密のチケット"を入手。負けた場合は4へ直行することになる。

地名	場所
東京駅	柱の裏側、奥側の階段の下、三角コーンの裏側
銀座7丁目劇場	座敷の左側の柱、右から２番目の照明、一番左の照明
美人の湯温泉	緑色の茂みの裏側
繁華街	ベンチ、公衆電話の入口、植木の陰、自販機
関東TV	楽屋の大きなぬいぐるみ、衣装の中
関東空港	画面左端、入口を上方向に行った通路の奥

3 横浜中華街レストラン



勝利したナイナイたちは、今田や東野、花子とともにレストランへ。今田が仕事で大阪へ行くことと、西川のりおの情報を聞くことができる。

4 ロケバス（ミニゲーム）



帰りのロケバスでは、岡村の行動から矢部が大ケガを！　彼を助けるため、ミニゲームに挑戦する。負けると、治療費で１万５千円取られるぞ。

5 関東TV



ロケの帰り支度をしているところで、岡村が盗難事件の調査をしようと提案。西川のりおの行方を追って、関東を探索することに。

6 銀座7丁目劇場



7丁目劇場に行くと、加藤がいる。彼から、山本が何かを知っているらしいとの情報を聞く。まずは山本を捜しに行く。

7 美人の湯温泉「山本の部屋」（ツッコミ）



山本の部屋へ行くと、熟睡中の山本を発見。ここでタンスと山本を調べると、下のテンションゲージが発生するぞ。山本は、情報を教えてくれるかわりに、彼女を見つけてくるよう要求してくる。女の子を見つけることに。

タイミング	結果	場面
1～5	岡村が女湯を覗いたあと、山本の部屋へ	8へ
暴走	岡村が山本を乱暴に起こす	8へ

8 繁華街（ツッコミ）



繁華街に行くと下のテンションゲージが発生する。結果によって、9へ行くか、10に行くかが変わってくるぞ。どちらに行ってもシナリオの進行には関わってこないので、好きな方を選んでOKだ。

タイミング	結果	場面
1～5	岡村が獏弾くんを持ってくる	9へ
暴走	岡村が山本との約束を破り今田のところに行く	10へ

9 美人の湯温泉



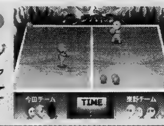
8で"獏弾くん"を入手したら、美人の湯の中庭で使おう。山本が目を覚まし、今田についての情報を聞くことができるぞ。

10 NGK



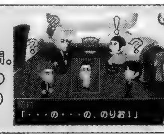
今田のところへ行くと、今田も宝物を取られたことが判明。しかし、何かは聞くことができない。ここで捜査はいったん中断。11へ自動的に移動する。

11 関東TV収録（ミニゲーム）



TV収録ではミニゲームの「ドッジバトラー」で戦うことに。勝つとギャラが１万円、負けると５千円になってしまう。

12 関東TV



番組収録後、ロンブーが楽屋に訪問。淳の携帯がないかわりに、"の"の字のカードがあったことを報告する。とりあえずサブローに相談することに。

13 繁華街→NGK→なにわラジオ



楽屋を出るとサブローを発見。のりおのことを聞くと大阪に帰ったと告げる。のりおの行方を捜すため、上に書かれている３つの場所を訪れ情報を集めることになるぞ。なお、行く順番はどこからでもいい。

14 横浜中華街（ツッコミ）



のりおが関東へ行ったという情報をもとに、横浜中華街にやってきた２人。そこで花子を発見。話しかけると、下のテンションゲージが発生する。

タイミング	結果	場面
1～5	矢部が岡村と花子を交互にどつく	15へ
暴走	岡村が花子を追いかけまわす	15へ

15 関東TV（ツッコミ）



サブローから携帯を借り、最後のテンションゲージへ。このゲージの結果で、淳の携帯が見つかるかどうかが決まるぞ。これが終われば、二章終了だ。

タイミング	結果	場面
1	のりお宅に電話。矢部に突っ込まれ捜査は中断。淳の携帯を弁償して２千９百円減る　（携帯未発見）	—
2	エテ吉師匠に電話。何もわからずに、携帯を発見できない。淳に怒られる　（携帯未発見）	—
3	のりおの事務所に電話。のりおのスケジュールを聞くが、携帯は発見できない　（携帯未発見）	—
4	ラジオ局に電話。淳に携帯のことを聞く（携帯発見）	—
5	おかんに電話。淳の携帯に電話することを思いつく　（携帯発見）	—
暴走	テレホンショップで矢部の名をかたり１万円の買い物をする。サブローの携帯を淳に渡してしまう　（携帯未発見）	—

ポイントQ&A

Q：横浜中華街のクイズに正解できません。答えを教えて！

A：クイズの答えは、坂田利夫→島木譲二→間寛平→西川のりおの順。ただし、これは正解しようがしまいが、結果はミニゲームで決まってしまうので意味がありません。ただ、知っておくと"吉本通"っぽくてイイ感じかもしれません。

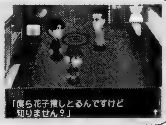
第三章「今そこにあったオンボロ」

1 NGK



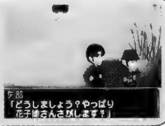
のりおの行方を探してNGKにやってきたナイナイ。そこで東野の車のキーがなくなったことを聞く。とりあえず現場にいた花子を捜すことに。

2 ミナミ歓楽街



花子を捜して、ミナミへ。そこでサブローを発見、話を聞く。花子が琵琶湖に行ったという情報を聞くことができる。

3 琵琶湖



琵琶湖で花子を発見。しかし、水中にいて手を出すことができない。ここではまだ何もできないので、とりあえずいったん外に出よう。

4 ミナミ歓楽街



ふたたびサブローと会話。"大阪名物タコヤキ"を入手する。このあと、サブローは仕事でいなくなり、ふたたび花子を捕まえる手段を探すことに。

5 繁華街



関東の繁華街へ。そこで亮から、淳が釣り具を返さないとの情報を聞く。釣り具を手に入れるため、淳を捜すことになる。

6 横浜中華街



中華街で淳を発見。"タコヤキ"を渡す代わりに、釣り具"大爆釣くん"を手に入れる。ちなみに、釣り具は亮に返さなくてOKだ。

7 琵琶湖



琵琶湖湖畔で"大爆釣くん"を使用。岡村が釣ろうとするが失敗する。岸にある大岩の裏側で"ドンペレ"を入手。これをエサに花子を釣り上げる。

8 NGK



花子から情報を聞けなかった2人は、とりあえずNGKへ。そのロビーでショージと遭遇。ショージの車のキーもなくなったことがわかる。

9 NGK近くの公園 ツッコミ



ショージの車が置いてある公園へ。そこでオクレと会い、彼が昼に車のキーを借りたことが判明。このの ち乱闘になりテンションゲージが出現、結局誤解だとわかる。その後、現場に美女がいたことを思い出す。

タイミング	結果	場面
1～5	矢部が岡村、ショージを止めに入る	10へ
暴走	岡村がオクレをボコボコにする	10へ

10 NGK近くの公園 ツッコミ



美女を捜しに公園にやってきた矢部と岡村。画面右の植木の脇に落ちているハンカチを調べると、下のテンションゲージが出現する。ここのゲージは、暴走させてもそうでなくても同じ。結局は11へ行くことになる。

タイミング	結果	場面
1～5	ハンカチの匂いをかいでいる岡村を矢部が止める	11へ
暴走	岡村がハンカチの匂いをたどる	11へ

11 NGK



なくなった車の手掛かりが見つからずに落ち込む岡村たち。そこに今田がきて、花子と"ショージの車"を吉本の近くで見たという情報をくれる。

12 関西・吉本事務所



吉本事務所のロビーにいる花子と会話。事務所から西の方面で車を見たことがわかる。それ以上の情報は聞けないので、いったん外へ出る。

13 関西空港



空港で極楽とんぼの山本と会う。ここで彼に話しかけると、車がなにわラジオ方面に向かったことがわかる。次はなにわラジオに向かうのだ！

14 なにわラジオ



ラジオ局でサブローと再会。彼に話しかけると、車がNGKに向かったことがわかる。車のあとを追って、NGKの公園へと向かう。

15 NGK近くの公園



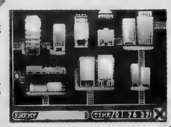
NGKに入ると、自動的に公園へ。周りをみても何もないので、岡村に話しかけること。するとイベントが進行し、自動的に場面は16へ移る。

16 NGK



NGKの楽屋に行くと、河内家菊水丸が登場。彼が持っている記念写真の車を調べると、イベントが進む。オクレの車でミナミ歓楽街に向かうことに。

17 ミナミ歓楽街 ミニゲーム



ミナミにつくと、ショージの車を発見。ミニゲームの「カーチェイス」に挑戦する。このゲームは、勝っても、負けてもイベントは進む。ただし、第四章の流れに影響してくるぞ。

18 雅の家 ツッコミ ミニゲーム



明けて翌日。雅の家に泊まった2人は、これまでのいきさつを雅に話す。このの ち、雅が調査をするといいだし、下のテンションゲージが発生。暴走させると、ミニゲームに突入する。

タイミング	結果	場面
1～5	矢部が場をシラケさせる	19へ
暴走	岡村が雅とミニゲームを始める	19へ

19 情報集め



7時間以内に情報を集めるというイベント。情報をくれる芸人がいるのは、下の表の通り。太平サブローからダボピタンKは必ずもらっておくように！

場所	結果
雅の家	トミーズ雅：ミニゲームができる
繁華街	ロンブー淳：関東競艇場に行けるようになる
横浜中華街	太平サブロー：ダボピタンKをくれる
NGK	Mr.オクレ：オクレの怪しい行動を目撃する
関西空港	極楽の加藤：お金の話をする
関東TV	村上ショージ：TV出演の話をする

20 銀座7丁目劇場



7丁目劇場に行くと、辻本たちからのりおの情報が聞ける。ついにのりおを楽屋で発見。しかし、のりおもバイクを盗られていた！

21 辻本の楽屋



辻本に事件のあらましを聞かせる2人。手掛かりを得るため、のりおのバイクが盗まれた駐車場へと向かうことになる。

22 地下駐車場



のりおとともに地下駐車場にやってきた矢部たち。そこにドンドコドンの山口らがバイクで登場。美女にバイクを渡されたという。

23 辻本の楽屋 ツッコミ



辻本と事件について話をしていると、ロンブーが登場。釣り具を返せといってくる。ここでテンションゲージが出現。19のイベントでダボピタンKをもらっているかどうかで、最後のオチが変化するぞ。

タイミング	結果	場面
1～5	ドリンクがある：ドリンクをあげて許してもらう	－
	ドリンクがない：とくになにもない	－
暴走	ドリンクがある：ドリンクをあげて許してもらう	－
	ドリンクがない：岡村が逆ギレして暴れる	－

隠し要素を大公開！

このゲームには、隠しイベントやミニゲームなど、さまざまな遊び要素が隠されている。ここでは、その一部を紹介する。なお、クリア後に出現するものや条件を限定するものなど、いろいろあるので、すでにクリアしてしまった人は、もう一度初めからプレイしてみるのもいいだろう。また、出現法も1つとは限らないので、詳しい情報がわかりしだい、ウラワザページで紹介していくぞ！

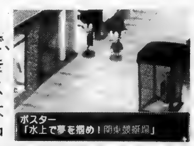
ギャンブル場への入り方

■カジノ



第三章の19のイベントのときに、関西空港にいる極楽とんぼの加藤と話すと"カジノ"の情報を教えてもらえる。ただし、所持金が900円以下のときのみという厳しい条件になっているぞ。なお、カジノではある特殊なアイテムが入手できる。一度目のプレイで出せなくても、二度目以降のプレイで出現させるようにしよう。

■関東競艇場



競艇場は、第一～五章の間で、本編イベントが発生しないときに繁華街の画面左奥の壁のポスターを調べると入れるようになる。また、三章の19のイベント中に繁華街の淳に話しかけると"競艇場"の情報が得られる。そのあとで壁のポスターを調べOKだ。第一章から出せるので、条件がそろったらすぐに出そう。

EXTRAモードが出現



ゲームを一度クリアしたデータがあれば、それ以降ゲームをプレイするときに"EXTRAモード"が追加されるぞ！ このモードでは、本作に登場した芸人たちのブロマイドを見ることが可能。ブロマイドは全部で23枚あるが、入手困難なものが多い。全部そろえるのは至難の技かも!?

ナイナイのブロマイドをGET



"EXTRAモード"で閲覧できるブロマイドには、もちろんナイナイのものも含まれている。その入手条件を教えるぞ！ その条件とは、ゲームをクリアすること。つまり、"EXTRA"が出現と同時にこのブロマイドは手に入るのだ。ナイナイの生ボイスも聞くことができる!!

ポイントQ&A

Q：本編のイベントに関係なくテンションゲージイベントが発生して、★印をもらったのですが、これはどんな意味があるの？

A：この★がもらえるイベントは、隠しイベント。本筋だけ追っていただけでは見つけることができないイベントなのです。全部でいくつあるかはまだナイショ。ただし、すべてのイベントを見たらイイことがあるらしいぞ！ 詳細がわかりしだいお伝えするので、しっかりチェックしよう!!

KOUDELKA
クーデルカ

『クーデルカ』攻略も今回でついにラスト！　最短クリアチャート&各種データで「ＤＩＳＣ３終盤～ＤＩＳＣ４中盤」を徹底フォロー!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ここでＤＩＳＣ４中盤以降の展開について補足。礼拝堂を抜けると、聖堂外壁から最上階を目指すことになりますが、その途中に発生するイベントでは〝ペンダント〟というアイテムが必須。これを持っていないと先へ進めないので、必ず手に入れておきましょう。なお、〝ペンダント〟は中庭の噴水で入手できますよ。（小岩）

発売中 RPG	▶¥6,800(CD4枚組)　▶サクノス／SNK
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

チャート付最終攻略！　すべての謎が今明らかに!!

今回の攻略範囲でついにラスボス直前まで到達！前回の続きとなる「ＤＩＳＣ３終盤～ＤＩＳＣ４中盤」までの最短クリアチャートを掲載しているので、これを足掛かりに一気にエンディングを目指そう！なお、今回の攻略範囲から先はほぼ１本道で、ラスボスまでの道のりは短い。だが、その途中にはボス戦が連続して発生する。どのボスキャラもケタ違いに強いので、最低でもレベル30はほしいところ。武器や魔法の熟練度もしっかり上げておこう。また、回復アイテムはできるだけ温存しておきたい。

CHECK POINT　エンディングは2パターン存在する！

このゲームに用意されたエンディングは２種類。その分岐条件は非常に単純で、ラスボスとの戦闘に勝利したか、敗北したかによって分かれるのだ。それぞれの内容だが、いずれのエンディングにも、ムービーシーンが用意されており、必見の価値あり！　両方のエンディングを見ることで、ストーリーをより深く理解できるはずだぞ。



▶このボス戦での結果によって、エンディングが変化する。

DISC3終盤～DISC4中盤までの攻略チャート

下にあるチャートは、前号の続きから始まる。チャート内には、ゲームを進めるための最低限の行動と、場所ごとに入手できるアイテムを表記しているぞ。これさえ読めばゲームをスムーズに進めることができるハズ。次の目的地や行動がわからなくなっている人は、すぐにチェックしよう。なお、チャート内の●はマップ上に落ちている通常アイテム、★はゲームをクリアするために必要な必須アイテムを表している。

牢獄（１階）
奥の扉を調べ、〝青いカギ〟を使って扉のロックを解除する。　●リステル

パトリック住居（ホール）
１階左側の扉からオルゴールの部屋へ行く。　●ショットガンの弾

オルゴール部屋
ディスクプレイヤーを調べ、〝メロディディスク〟を使う。　★研究日誌

寝室
石像を動かし、部屋の明かりを消すと奥の扉が開く。　●ボウガンの矢

書庫
部屋に入るとイベントが発生。その後、〝研究日誌〟を持ってもう１度部屋に入るとさらにイベントが発生。

肖像画の部屋
祭壇に上がるとボス戦へ突入。戦闘終了後、部屋を出ようとするとイベントが発生する。

生け贄の羊					
HP	9216	MP	422	弱点	火

パトリック住居（ホール）

書斎
本棚を調べ、薬品庫にある隠し通路のヒントを見る。　●ショットガンの弾

薬品庫
●ライフルの弾、ロマの実
★パトリックのメモ、空の硫酸ビン

地下通路（硫酸タンク側）
地下１階に下りて、タンクを調べる。その後、空の硫酸ビンを使って〝硫酸ビン〟を入手。　★硫酸ビン

薬品庫
暖炉を調べて、ハシゴを下りる。

パトリック住居（通路）
体重計の上に乗って、おもりの数値を「25」と入力する。　●万能薬

廃虚
●ショットガン６、ショットガンの弾
ヴェスタボックス

聖具室（通路）
部屋の奥にある祭壇を調べ、１つ目と４つ目の人形を動かすと扉が開くようになる。　●ピストルの弾、ロマの実

聖具室
●ショットガンの弾

礼拝堂入口

付属礼拝堂
部屋の中央へ進むと、ボス戦に突入。

神の使い					
HP	8281	MP	348	弱点	なし

礼拝堂入口
部屋の左側にある扉に近づくとイベントが発生する。

DISC4へ

礼拝堂入口

薬品庫
部屋に入るとイベントが発生、〝ニトログリセリン〟を入手することができる。　★ニトログリセリン

礼拝堂入口
部屋の左側にある扉に近づくと、イベントが発生する。

……この後、聖堂内陣へと出る。外壁の階段を次々に上がり、ラスボスの待つ最上階を目指せ！

モンスターが落とすアイテム

モンスター名	落とすアイテム
アーマードC	Pメイル
生け贄の羊	オートピストル
インバースC	Bアクス、Wアクス
神の使い	Xボウ
貴族の霊C	Bソード
黒猫	キャッツアイ
ゴーストC	Lソード、Bソード
死霊犬B	ガラハッドソード
シャドウC	ローブ
シャームC	エリキシル
ジョーカーC	Bナイフ
タマコスA	ミトン、Sパタ
タマコスC	バルバラ
チコンA	ブローチ
チコンC	エリキシル
パペットC	シックル
破裂体B	バッジ、ジュエル
破裂体C	Jリング
ビーズA	ランバー
ビーズC	ロッド
プリックテールA	フィスト
プリックテールC	バグナク
ヘッドレスB	Pスピア、ランサー
ヘッドレスC	ランサー、グレイブ
マーズB	ファイアバイブル、アクアバイブル、アースバイブル、ウィンドバイブル

出現モンスター完全データ

ここでは、今回の攻略範囲で登場する各モンスターの「落とすアイテム」と「出現場所リスト」の２つのデータを掲載している。下の場所別出現モンスターリストには、出現する可能性のあるモンスターを、右の落とすアイテムリストには、各モンスターが落とすアイテムを記載。リストに複数掲載されているモンスター、アイテムのうち、どれが出るかはランダム。また、モンスターは複数の組み合わせで出現することもある。

場所別出現モンスターリスト

場所名	出現モンスター
牢獄（１階）	死霊犬B、破裂体B、フェイスバードB、ヘッドレスB
パトリック住居（ホール）	インバースC、貴族の霊C、シャドウC、破裂体C
オルゴール部屋	貴族の霊C、黒猫、シャドウC、ヘッドレスC
肖像画の部屋	生け贄の羊
パトリック住居（通路）	インバースC、貴族の霊C、黒猫、シャームC、破裂体C、ビューアーC、レフトハンドC
寝室	椅子の悪霊C、サックC、シャームC、テーブルの悪霊B、バグズC、フェイスバードC
書庫	椅子の悪霊C、貴族の霊C、黒猫、シャームC、本棚の悪霊C
書斎	アーマードC、椅子の悪霊C、シャームC、ジョーカーC、テーブルの悪霊B、ヘッドレスC、本棚の悪霊C
薬品庫	アーマードC、椅子の悪霊C、シャームC、ジョーカーC、パペットC、破裂体C、本棚の悪霊C
地下通路（硫酸タンク側）	アイボールA、タマコスA、チコンA、ビーズA、ビューアーA、プリックテールA
廃虚	インバースC、男の死霊C、ヘッドレスC、レイヴァンC
聖具室（通路）	インバースC、ビューアーC、ヘッドレスC、ミノタウロスB、タマコスC
聖具室	アイボールC、ゴーストC、チコンC、ビーズC、プリックテールC、ブルートC
礼拝堂入口	アイボールC、ゴーストC、チコンC、ビューアーC、ヘッドレスC、マーズB
付属礼拝堂	神の使い

そのほかのモンスターが落とすアイテム

上の表に掲載されていないモンスターが落とすアイテムは同一で、その種類はタイプA、Bの２通りに分類される。戦闘に勝利すると、落とす可能性のあるアイテムのうち、どれか１つを一定の確率で落とすぞ。

●タイプA

パン、チーズ、ドライフーズ、ポーション、ハイポーション、ロマの実、リステル、ハイリステル、毒消し、万能薬、ウィスキー、ピストルの弾の、12種類のうち１つを一定確率で落とす。

●タイプB

Aタイプにライブルの弾、ショットガンの弾、ボウガンの矢の３種類が加わり、そのうちの１つを一定の確率で落とす。今回の攻略範囲で出現するモンスターの多くは、このタイプ。

	モンスター名
A	アイボールA
B	アイボールC
	椅子の悪霊C
	男の死霊C
	サックC
	テーブルの悪霊B
	バグズC
	ビューアーA
	ビューアーC
	フェイスバードB
	フェイスバードC
	ブルートC
	本棚の悪霊C
	ミノタウロスB
	レイヴァンC
	レフトハンドC

ポイントQ&A

Q：なかなか強い武器が入手できずに戦闘で苦戦することが多いのですが、何かオススメの武器はないでしょうか？
A：今回の攻略範囲では、チャートにあるように〝ヴェスタボックス〟というアイテムが手に入ります。さらに、このアイテム持って、礼拝堂の告解室にある祭壇を調べると〝シールブレード〟という剣を入手できます。この武器を装備するとＳＴＲが大幅に上昇。敵のＨＰを吸収する特殊効果もあるので、ぜひとも入手しましょう。

ロビン・ロイドの冒険

第2回目の今回は、第2章「青のはざまへ」沈没船事件を攻略。進行チャートとチェックポイント解説を交えながら解説していくぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作はハードボイルドで、なおかつコミカルなＡＶＧ。「ルパン三世」や「コナン」が好きな人にオススメしたい作品です。謎解きや仕掛けもさほど難しいものもないし、サクサクプレイできるのも◎。ぜひシリーズ化して、どんどんリリースしてほしい！本です。でも、次はもうちょっと難しくてもいいかな？　（ジルベールしの）

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶ガスト
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

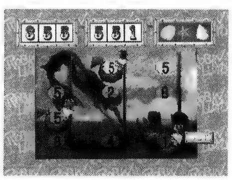
第2章「青のはざまへ」沈没船事件を攻略！

『ロビン・ロイドの冒険』の攻略も、この第２章で最終回。今回も前号に引きつづき、ゲーム中の仕掛けや謎を解き明かすゲーム進行チャートを大公開するぞ。もちろん、わかりにくいポイントはピックアップしてより詳しく解説していく。第２章は、シナリオ・イベント・謎・仕掛け・アクションのすべての要素において、第１章を上回っている。なかでも、謎や仕掛けについてはちょっと難易度の高いものが用意されていて、推理小説マニアの心をくすぐるぞ。チャートを参考にプレイして感動のエンディングを迎えよう！

チェックポイントを解説！

チェックポイント1◉貝殻パズルの解き方

最初に迷いがちな仕掛けが、「貝殻の石」（船内ステージ６－⑥参照）を壁のパネルで使用して、数字を入力していくパズル。ここでは、宝箱内の本に書かれた３組の数字「３５５・５５１・５４５」を順番に入力していけばいいのだが、この入力にひと工夫が必要だ。パネル上の数字は１回使うと消えてしまうことと、１回の入力につき貝殻は５個までしか使えないことを考えて、使用する数字を選択していこう。どうしてもわからない人は、下の表を参考に（指定された数だけ）貝殻を置いていけば、謎を解くことができるぞ。

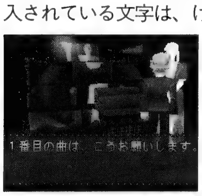

▲人魚の上に貝殻を置いて数字を選び、SETを押して入力する。

貝殻の置き方

	左端	中央	右端
1回目	0	2	2
2回目	2	0	3
3回目	1	3	0

チェックポイント2◉音合わせの解き方

続いてつまりがちなのが、音合わせの仕掛け。この仕掛けは、歌姫の幽霊がリクエストするメロディーを、石でできたピアノで反復するというものだ。めちゃめちゃ難しいわけではないが、ちょっとした音感と記憶力が必要になるぞ。なかなかクリアできない人は、下の表を参考にけん盤を押していこう。なお、表中の記入されている文字は、けん盤の色を表している（けん盤の色は左から赤、黄、青、緑、黒の５色）。仕掛けをクリアするためには、メロディーを４回反復すればＯＫだ。


◀海賊によって夢なかばに散った、歌姫の無念を晴らしてあげよう。

けん盤の押し方

1曲目	赤、黄、青	2曲目	青、黒、緑
3曲目	黄、赤、黄	4曲目	黄、赤、緑、黒

第2章ゲーム進行チャート

甲板ステージ
①甲板にある箱を調べる
★木箱を入手
②木箱をウインチのロープに引っ掛ける
③船内ステージ１への入口出現

船内ステージ1
①ロビンが降りてきた場所を探索
★斧を入手
②部屋の隅にある苔のついたプレートを調べる
③斧を使って苔をはがす
④プレート右上のボルトを斧で壊す
⑤船内ステージ2への入口が出現

船内ステージ2
①船内中央の巻き上げ機を探索
★巻き上げ棒を入手
②鉄製の箱を探索
③斧を使って苔をはがす
④再び鉄製の箱を探索
★マッチを入手
★人形を入手

船内ステージ1
①部屋中央にある巻き上げ機を探索
②斧を使って苔をはがす
③巻き上げ機に巻き上げ棒をはめる
④キャプテンの白骨死体が出現
⑤キャプテンの白骨死体を探索
★船長室の鍵を入手

船内ステージ2
①鉄製の箱付近の腐った床を斧で破壊
②船内ステージ3への入口が出現

船内ステージ3
①砲手の幽霊と会話
②砲手に人形を渡す
★火薬を入手
③大砲に火薬を使用
④導火線にマッチを使用
⑤船内ステージ4への入口出現

船内ステージ4
①ドイルの部下とのアクションイベント発生
②船内ステージ5への入口が出現

船内ステージ5
①ベッドを探索
②ベッド敷板を調べる
★宝石を入手
③幽霊と会話および探索
★船の地図を入手
④幽霊に宝石を見せる
⑤幽霊が座っていたイスに座る
⑥船内ステージ6への入口が出現

船内ステージ6　チェック1
①苔のついたタルを探索
②斧でタルについた苔をはがす
③タルの中にある十字架を調べる
★鍵を入手
④鉄製の箱を探索
⑤箱の中、中央の本を探索
★貝殻の石を5つ入手
⑥箱の中、左の本を探索
★355、551、545の数字を発見
⑦壁に描かれた人魚の絵を探索
⑧壁に仕掛けられたパズルの謎を解く
⑨船内ステージ7への入口が出現

船内ステージ7　チェック2
①歌姫の幽霊と会話
②音合わせの謎を解く
③船内ステージ8への入口が出現

船内ステージ8
①ドイルの部下とのアクションイベント発生
②木箱を探索
③木箱を登って（船内ステージ9）上の階へ移動

ストーリー後半のヒント！

ここからは、第2章後半で見落としがちなポイントの簡単なヒントを教えていくぞ。迷ったときの参考にしよう！

①苔のついたタンスのあるステージ
苔のついたタンスを探索してみよう。くまなく調べれば、次のステージへ行く仕掛けが見つかるハズだぞ。
●要チェックオブジェクト：苔のついたタンス

②大砲がたくさんあるステージ
ここでは大砲に注目だ。大砲をうまく使えば、次のステージに行けるぞ。
●要チェックオブジェクト：大砲

③柱が4本あるステージ
ここで行き詰まったら、腐った柱を探索しよう。あるアイテムを使用することで柱が壊れるぞ。
●要チェックオブジェクト：柱

④中央に大きな箱が置かれているステージ
ここで注目すべきオブジェクトは箱。あるアイテムを組み込むとちょっとした仕掛けが発動するぞ。今までに手に入れたアイテムの使い道を考えてみよう。
●要チェックオブジェクト：中央の大きな箱

⑤宝のたくさんあるステージ
ここでは宝箱をくまなくチェックすることが大事。ここで手に入れたアイテムの使い方が謎を解くカギだ。
●要チェックオブジェクト：宝箱

おまけ！ 最後の最後にとっておきのウラワザを大公開!!

この『ロビン・ロイドの冒険』には、カッコイイサウンドがたくさん使われてるよね。そのBGMを好きなだけ聴くことができる「サウンドテストモード」への入り方を教えちゃうぞ。このモードへの入り方は2通りある。まず１つ目は、ゲームを一度クリアすること。条件を満たすと、タイトル画面にあるメニューに「おまけ」という項目が追加される。おまけの項目を選択すれば、ゲーム中のすべてのBGMを聴くことができるのだ。もう１つは、タイトル画面で、L1、L2、R1、R2の4つのボタンを同時に押す方法。これだけでゲームをクリアせずにBGMを楽しめるのだ！


◀おまけを選択すれば、ゲーム中の好きな音楽を自由に聴くことができるぞ！

▼ ロビン・ロイドの冒険

ポイントQ&A

Q：最後のドイル大佐との潜水艦バトルに勝てません。勝ち方を教えて下さい。
A：ドイル大佐との対潜水艦バトルの戦い方は、潜水艦が海上に出てきたときが重要。この海上にでてきた瞬間に、潜水艦の後方に素早く回り込み、魚雷を連射すればＯＫだ。攻撃を続けていると、敵の体力が半分になり変形する。変形後は攻撃が激しくなるので注意しよう。変形後も同じく後方から魚雷を連射すれば勝てるぞ。

幻想のアルテミス
~Actress School Mystery Adventure~

4人のヒロインとの恋愛と、4つのミステリーが楽しめる『幻想のアルテミス』。今回は、みことと萌のシナリオを完全解決!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さて、攻略2回目となる今回は、2つのシナリオを解決に導きます。が、ここで紹介するのはあくまでも最短チャート。ごらんの通り、クリアするだけなら必要なイベントはそんなに多くないのです。しかしほかにも、事件とは関係ない恋愛系イベントが大量に発生します。その辺は自分で探してみて下さいね。　(ぽ)

発売中	▶¥6,800　▶翔泳社
AVG	▶MC(1ブロック)

みこと&萌のシナリオを完全追跡!

舞台とキャラクターを同じくしながらも、まったく内容の異なるシナリオが4本収録された『幻想のアルテミス』。今回は、みことと萌のシナリオを事件解決となる最終日まで一気に攻略していこう。なお、イベントチャートはクリアに必要な最低限のものであり、今回紹介している以外にも多くの恋愛系イベントが発生するぞ。じっくりプレイして、こうしたイベントを探し出すのもいいだろう。

◉イベントで上下する"好感度"に注意!!

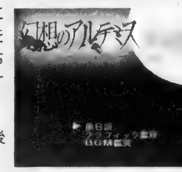
ゲームに登場する女の子には、好感度と呼ばれるパラメータが設定されている。これをある程度高くしておかないと、発生しないイベントもあるので注意。また、会話などで、必要のない場所（女の子の胸など）を何度も調べると好感度が下がってしまうぞ!!



▶イベント画面でも、余計なことをしているとダメ。

クリア後に起こるヒミツとは?

ゲームを一度クリアすると、タイトル画面に新しいモードが追加される。ここでは、ビジュアルやサウンドのテストができるようになるほか、クリアした女の子との後日談が楽しめるようになるのだ。また、クリア後に最初からゲームを始めると、生駒良子をヒロインに設定することができる。良子をヒロインにすると、本編とはちょっと違った雰囲気のシナリオが楽しめるのだ。



▶ハッピーエンドを迎えていれば後日談が登場するぞ。



国栖みこと編

みこと編では、学園が主催するオリジナルの演劇公演を巡って、主演女優を狙った事件が発生していく。事件の背後に見え隠れする、リカという少女が手がかりを握っているぞ。リカに関する情報は、ほかならぬみこと自身が持っているので、彼女との信頼関係を築いていくことが大事。しっかり歩き回って好感度を高めていこう。



2日目~3日目

●理事長室：まず理事長室で江里子と会話し、ミュージカルに関する話を聞く。次に西条に会い（※1）、「ミュージカルについて」聞くと台本がもらえる。この台本を検証し、最後のページがないことを確認。

●恭一の部屋：良子から、ミュージカルの主演候補はみこと、さらさのどちらかが選ばれるという情報を聞く。その後みことに会うと、候補に選ばれたことを喜んでいないことがわかる。なお、みことの現れる場所はランダム。

●恭一の部屋：みことに会ったあとで自分の部屋に戻ると、再び良子と出会う。みことが主演候補を喜んでいない理由は、自殺したかおると、退学したリカに対する引け目であるのではないかと推測。

●萌の誕生パーティ：3日目の夜になると、自動的に萌の誕生パーティ会場へ。ここで主演がさらさに決定したことを聞く。このあと、道場に行くとみことと会える。このときの選択肢では、叱咤すると好感度アップ。

4日目

●恭一の部屋：4日目の朝、良子が部屋に訪ねてくる。彼女からリカが行方不明になっているという情報を聞くことができる。その後、大ホールに行くと、さらさがステージの練習中に血のりをかぶせられて失神するという事件が発生する。さらさの状態を調べ、バケツを発見したら天井裏を調べる。ここでは、スイッチ盤をチェックしておこう。

●理事長室~みことの部屋：理事長室に行き、事件のことを江里子に報告。しかし、今回の事件については警察に通報しないことになる。その後みことの部屋でみことと会話すると、犯人についての心当たりを話してくれる。また、さらさの事件で発見したバケツを検証し（バケツのフチ付近を3回調査）、バケツが傾いて置かれていたことを確認しておこう。

5日目

●恭一の部屋：5日目の朝、良子が部屋に訪ねてきて、理事長室に行くようにといわれる。理事長室で会議を聞き、ミュージカルの企画を続行させることと、みことが主役に立候補したということを聞いておこう。

●みことと会話：みことに会い、主役に立候補した心境の変化について話を聞く。みことは、ミュージカルに関する情報（ここまでに台本を検証しておくこと）などを伝え、最終的に恭一に助けてほしいと懇願する。ここでYESとすると好感度アップ。なお、みことは部屋にはおらず、現れる場所はランダム。

6日目~7日目

●理事長室~良子との会話：まず理事長室で江里子と村岡の会話を立ち聞き。次にさらさに会い「さらさの事件」について聞く。「バチっという音がした」という証言が得られたら、検証でスイッチ盤について考察。最後に良子に会い、学園の経営状態について聞く。なお、さらさと良子の現れる場所はランダム。

●舞台の調査：7日目の夜になると、良子に「舞台を調べてはどうか」と提案される。舞台を調べに行き、舞台の上に貼られた蛍光テープを確認。その後みことが現れ、選択肢が発生。「信じる」を選択すると好感度アップ。

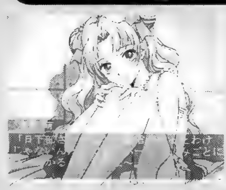
8日目

●事件解決へ：8日目の朝、良子と御手洗が調査の報告にきて、死んだ生駒健太郎が抱えていた極秘の契約についての情報を聞くことができる。この日はミュージカル公演の日で、大ホール以外には移動できなくなる。大ホールでは、客席で良子と会話し、舞台に貼られた蛍光テープについて情報を聞いておく。その後良子の証言を検証し、舞台を「見る」とミュージカルは第二幕へ進む。ここまでくれば、もうトリックも犯人もわかるハズ。ステージ上で狙われるみことを救い出そう!!



姫島　萌編

萌編では、演技に入り込んでしまうと、完全に役柄の人格になりきってしまう天才子役の、悲運が描かれていくことになる。萌が主演する映画を巡って起こる事件の捜査を進めているうちに、普段は無邪気で天真爛漫な萌の意外な一面を知ることになるだろう。なお、萌のシナリオは、ほかのキャラより事件解決までの日数が少なくなっている。



2日目

●恭一の部屋：萌の2日目は、ほとんどすることがない。ただ、夜に萌が訪ねてくるので、ここで今晩泊まっていいかの問いに「はい」と答えれば好感度がアップするぞ。また、2日目の日中にレッスン室に行くと、萌とのちょっとしたイベントが発生する。

3日目

●理事長室~オープンセット：理事長室で江里子に会い、萌主演の映画について聞く。その後部屋に戻ると、良子から映画の監督（岩野）や共演者（まお）に関する情報を得られる。これ以降、マップにオープンセットが追加され、岩野に会えるようになる。また、その後萌と会う（場所はランダム）と、まおが岩野に惚れているという情報が聞けるぞ。

●萌の誕生パーティ：萌の誕生パーティでは、「大人っぽくなった」という問いに、否定すると好感度アップ。岩野の登場で機嫌が悪くなった萌には、「ムリしなくて~」を選ぶとさらに好感度アップ。その後、逃げた萌を捜して中庭に行くと、松浦とともに萌を発見できる。しかし余興の芝居で殺気溢れる演技を見せられ、恭一は疑心暗鬼に陥ることに……。

4日目~5日目

●レッスン室：レッスン室で、演技の最中に萌が篠崎を刺し殺しそうになる事件が発生する。演技用のナイフが、本物にすり替えられていたようだ。松浦の証言で、今回の事件にまおが荷担していた可能性が生まれる。

●萌の部屋~まおの部屋：萌の部屋で萌と会話し、演技中のことはまったく記憶にないという証言を聞いておく。次にまおの部屋に行き、ナイフを本物にすり替えたのかと問いただす。最後に松浦に会い（場所はランダム）、彼の話を「聞く」と答え、さらに「自分は萌の兄がわり」または「教師と生徒の関係」と答えると、松浦から重要な証言を得られる。

●プール：5日目の夜、良子が部屋にきて、萌とまおの行方がわからないのだという。2人を捜してプールに行こうとすると、ずぶぬれの萌がナイフを持って歩いてくる。その後プールで、まおの死体を発見することになる。なお、プールではまおの死体を4回以上調べておくこと。

6日目

●良子と会話：朝、前夜の事件について良子と会話。選択肢で「萌は犯人じゃない」を選ぶと、萌の好感度がアップする。なお、萌は警察の取り調べを受けており、会うことはできない。

●吾妻と会話~江里子と会話：吾妻と江里子に会って会話をしておく。2人とも、現れる場所はランダム。また、松浦の「かおるについての証言」を検証、「信じる」→「もう一人が突き落とした」と選択しておこう。

●恭一の部屋：ナイフを検証し、「まお」→「岩野に言いつけられた」と選択しておく。また、まおの死体を検証、発見時に死体を4回以上調べていれば死体の回想シーンになるので、ナイフを2回調べ、その他の部分を1回調べる。再び死体の回想シーンになったら、周辺を2回調べ、傷口付近を1回調べる。これで不審な点を発見できる。

●萌の部屋：夜、萌の部屋を訪れるが、萌はいない。ここで部屋を調べると、台本を発見できる。もし台本を見つけないまま立ち去るとゲームオーバー。台本を読んでいると、セットが燃えていると良子が知らせにくる。

●オープンセット：萌の部屋で台本を発見しており、なおかつ上の検証をすべて終えていれば、燃えるセットで岩野と対決することになる。その後、「萌を助けられるか?」の問いにはYESと選択（NOと答えるとゲームオーバー）。あとは萌を助けに炎の中に入って行くだけ。最後の選択は、「萌の名前を呼び続ける」が正解だ。

（※1）1日目に西条に会っておくこと。

That's QT
（ザッツキューティ）

**いよいよ発売になったファッションデザインSLGを攻略！
これを読めば、キミも一流デザイナーの仲間入り確実なのだ!!**

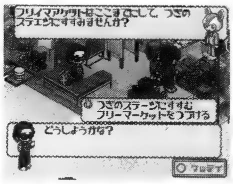
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

オレは青毛野郎なので、当然髪の毛の色は青い……はずなんですが、最近忙しくて放置してたら紫だったり茶色かったり白かったり黒かったりで、あるライターさんなんかは「サンゴ」とか言いやがる！　というわけで、このゲームのプレイヤーキャラに青毛のカツラを装備させて気を紛らわせている昨今です。　（青毛野郎）

発売中 SLG	▶¥4,800　▶コーエー
	▶MC（2ブロック）、AC（DS非対応）

トップデザイナーになるためのノウハウを伝授!!

ファッションデザイナーとなって、さまざまな種類の服を自由にデザインしていくこのゲーム。今までにないジャンルなだけに、なかなか要領がつかめないという人も多いのでは？　今回の攻略では、そんな人のために、ゲームを上手に進めていくコツを紹介していく。また、普通にプレイしていては、なかなか見つからない、「スペコンポイント」の組み合わせも掲載している。要チェック！



◀ステージは3つ。各ステージに設定された条件をクリアすれば、次に挑戦できる。

ゲームの流れを確認しよう

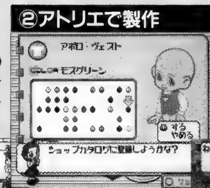
ゲームは右の流れで進んでいくぞ。④のファッションバトルは、負けてもゲームオーバーにはならないが、ステージによってはクリア条件になっている場合もあるので、がんばって勝利しよう。また、所持金がゼロになってもゲームは進むので、ケチらずに広告やモデル派遣に使うべし。

①イメージの収集



◀人との会話などから、デザインに必要なイメージを入手。色のイメージは花からゲットできるぞ。

②アトリエで製作



◀集めたイメージを組み合わせて、服などのアイテムを製作する。色も人気のあるものを選びたい。

③店で販売



◀作ったアイテムを、自分のお店で売ろう。品出しや接客も重要な仕事だ。

④ファッションバトル



▲年に4回行われる。ライバルとファッションセンスを競うのだ！

ゲームをプレイする前に覚えておきたいポイントを紹介!!

ここからは、ゲームを有利に進めるためのひけつを紹介していくぞ。また、ファッションバトルで勝利するうえで重要な、「スペコンポイント」の組み合わせも大公開!!　ぜひ活用してほしい。

POINT 1 ◉広告、モデルを活用しよう

モノを流行させるには宣伝が不可欠。モデルの派遣や雑誌広告は積極的に利用しよう。ゲーム中はモデルが3人しか登場しないので、ライバルが利用しているときは、モデルを使うことができないぞ。逆に、ライバルよりも先にモデルを使い、宣伝＋ライバルの邪魔をしてしまおう！



▲同じアイテムは何度も宣伝せず、種類を変えて宣伝。

▼モデルは必ず3人頼もう。お金をケチってはダメ！



POINT 2 ◉ストリートとお店をこまめに行き来しよう!!

デザインに必要なイメージは、おもにストリートを歩いている人との会話からゲットする。しかし、ある程度イメージが集まると、なかなかイメージを入手できなくなってしまう。そんなときは店に戻って、店員と会話するのもいい。その会話の中から、思わぬイメージが手に入ることもあるのだ。また、お店が混んでいるときは、自分で品出しやレジ打ちをしよう。



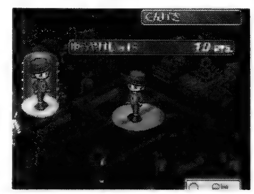
▲自分の服を着て街を歩けば、宣伝効果もある。

▼レジは、ドアの前で✚キーの下を押して◎ボタン。



POINT 3 ◉「スペコンポイント」をゲットして、ファッションバトルに勝利しよう！

ファッションバトルは、自分でデザインしたファッションアイテムをコーディネイトして、そのおしゃれさを競うというもの。勝敗は、アイテムの売上、観客の投票数、審査員の点、スペコンポイントの合計が多い方が勝ちになるぞ。スペコンポイントとは、すばらしい組み合わせのコーディネイトに対して加算されるポイントのこと。下の表では、そのスペコンポイントになる組み合わせを紹介。また、これ以外にも多くのスペコンが存在するので、がんばって探してみよう。



◀すべてのアイテムで、色を揃えただけでも得点になる。やってみよう。

スペコン名	頭	ヒゲ・メガネ	アウター	トップ	ボトム	クツ	pt
小公子スタイル	ロングカーリー	――	――	――	――	ボウ・パンプス	30
ギャングスタイル	ウォッチキャップ	――	――	ネルシャツ	――	――	30
ボディ・コンシャス	ワンレングス	――	ミニタイト・ドレス	――	――	――	30
モンゴル	――	――	――	デール	――	オイダル・ゴダル	30
車掌さん	車掌さん帽子	――	車掌さんコート	――	――	――	30
ロシアン・スタイル	シャプカ	――	――	コサック・ブラウス	――	――	30
もんつきはかま	――	――	もんつき	――	はかま	――	30
怪人マスク	トップハット（黒）	ドミノ（黒）	――	――	――	――	40
フラッパー	ショートヘア	――	――	ショートドレス	ショートスカート	――	50
ナード	キャスケット	――	――	アーガイルヴェスト	ラストラスパンツ	――	50
サーファーズ	ドライヘア	――	――	アロハシャツ	タンクショーツ	――	50
ニンジャ	忍者ずきん	――	――	忍者トップ	忍者ボトム	――	50
スカリーズ	ソフトクローシュ	――	ルーズ・ウォーマー	――	バギーパンツ	――	50
金メダルきぼう	角がり	――	柔道着	――	――	ゲタ	50
かぶき	――	くまどり	キモノ	――	はかま	――	50
サン・トロペ	セシル・カット	――	――	ボーダー・シャツ	ショート・パンツ	サンダル	70
フライガールズ	ソバージュ	――	――	ビスチェ	スパッツ	シェリフ	70
あおしま君	ドライヘア	――	モッズ・パーカー	ネクタイ・シャツ	モッズ・スラックス	ローファー	90
アホ殿っち	ちょんまげ	ほおべに	――	セーラー服	はかま	ぞーり	90
ブラジリアン	色が、「黄と緑」の組み合わせ						40
ジャパニーズ	色が、「白と赤」の組み合わせ						40
ハレーション	色が、「赤と緑」or「黄と紫」or「オレンジとるり」の組み合わせ						40
ホットカラー	色が、「黄とオレンジ」or「黄と赤」or「オレンジと赤」の組み合わせ						40
ヘビーカラー	色が、「紺と黒」or「紺とチョコレート」or「黒とチョコレート」の組み合わせ						40
ナイトスカイ	色が、「黒と黄」の組み合わせ						40
シグナルカラー	色が、「赤と緑と黄」の組み合わせ						50
チューリップカラー	色が、「赤と白と黄」の組み合わせ						50
クリスマスカラー	色が、「赤と緑と白」の組み合わせ						50
フレンチ	色が、「赤と白と紺」の組み合わせ						50
ジャマイカン	色が、「黄と緑と黒」の組み合わせ						50
パッション	色が、「赤と黄とオレンジ」の組み合わせ						50
スプリングス	色が、「緑とエメラルドグリーンとコバルトグリーンとわかくさ」の組み合わせ						60
クールブルー	色が、「ライトブルーと水色とスカイブルーとターコイスブルー」の組み合わせ						60
オリンピック	色が、「水色と黄と黒と緑と赤」の組み合わせ						70
これんじゃあ	色が、「赤と黄と緑とるりと［ベビーピンクorさくらorローズピンク］の組み合わせ						70

ポイントQ&A

Q：なかなかファッションバトルに参加できません。バトルへの参加条件を教えてください。

A：ファッションバトルは、3、6、9、12月の10日に行われる。このとき①ショップカタログに、ヘアスタイル、トップ、ボトム、クツを最低1つ以上登録している、②デザイナーのうちファンの数が上位2位以内に入っている、という2つの条件を満たしていれば、参加招待状が送られてくるぞ。

電撃PlayStation創刊5周年記念

当選者710名様 大発表!!

大感謝プレゼント

[電撃プレイステーション Vol.131]

本当にたくさんのご応募ありがとうございました。当選者の皆様おめでとうございます。できるだけ誌面で発表していますが、一部ここに載せることができなかった方々には、発送をもって発表にかえさせていただきます。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。敬称は略させていただきました。

①CDウォークマン15周年モデル 「D-E01」
畑中秀元(大阪府)松本亜紀子(茨城県)山崎剛(群馬県)平井奈緒子(宮城県)上野珠代(兵庫県)石郷岡政人(秋田県)北林徹(東京都)青木孝裕(群馬県)西尾昌和(富山県)奥田剛(大阪府)板野剛(三重県)佐野勝宏(東京都)香山隆(東京都)小西良享(大阪府)桜庭美古(東京都)白鳥綾(神奈川県)唐鎌菜恵(千葉県)五十嵐さわこ(北海道)片山隆一(神奈川県)衛藤賢一(大分県)

②『KOUDELKA』体験版
小西朋宏(滋賀県)松浦静香(岩手県)三井恵美子(大阪府)池田司(千葉県)橋中敬芳(大阪府)橋本美紀(徳島県)古川薫(東京都)新田和枝(埼玉県)宮川澄子(神奈川県)中村有希(埼玉県)ほか20名

③『KOUDELKA』音楽CD
宇藤広幸(岐阜県)桧垣佑輔(奈良県)吉澤夕加里(東京都)植田健太郎(大阪府)唯憲太(石川県)富山恵美(愛媛県)芝和喜(岩手県)隆雄太(埼玉県)和田晃(福岡県)戸田満(東京都)

④『KOUDELKA』特製ポスター
藤本洋子(兵庫県)森本崇裕(和歌山県)大箱真吾(石川県)米谷実(北海道)久住有加(東京都)市井祐輔(北海道)藤田憲太郎(青森県)上田征太(大阪府)江森拓朗(高知県)田辺純(三重県)

⑤SNK2000年カレンダー
厚木規博(北海道)佐藤充紀(東京都)内田圭一(神奈川県)永瀬直樹(神奈川県)滝田利明(栃木県)

⑥『ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ』非売品テレカ
足立太一(新潟県)金田裕二(北海道)川田裕志(東京都)関口裕造(千葉県)田原隆司(大阪府)菅原裕(岩手県)福田宏一(佐賀県)坪井和宏(大分県)東智一(茨城県)堤賢三(山口県)

⑦『エリーのアトリエ』妖精さんぬいぐるみ
鵜野健(愛知県)三浦友二(福島県)中村琢(北海道)

⑧『スプリガン ルナヴァース』オリジナル マウスパッド
五十嵐龍(愛媛県)久井さだし(大阪府)星井直樹(福岡県)宮田政友(山梨県)三井亮(和歌山県)田代直雅(広島県)名取雄太(福井県)伊勢直樹(兵庫県)松井広志(宮城県)宮崎良平(長崎県)

⑨『マリオネットカンパニー』きせかえセルカード対応カレンダー
筒井啓太(愛知県)越村誠(千葉県)松本洋(熊本県)樹山茂雄(大阪府)鵜名山直(東京都)

⑩『峠MAX G』販促ポスター
前田謙太(兵庫県)堀田裕也(群馬県)三原良二(茨城県)

⑪アートディンク2000年卓上カレンダー
平木稔浩(鳥取県)伊藤雅明(愛知県)小山哲矢(奈良県)廣田春奈(広島県)八重聡美(神奈川県)河原慎吾(東京都)佐川順一(長崎県)福島裕美子(大分県)大西康明(宮城県)前田和成(京都府)

⑫『超謎王』謎ピンズ
野島知昭(静岡県)佐藤朋香(神奈川県)和田彰宏(茨城県)広瀬直也(奈良県)穂坂和弘(山梨県)

⑬『みちのく秘湯物語』&『久遠の絆』ポストカードセット
志田隆晴(北海道)伊東真司(神奈川県)大村由美子(山口県)山本勝宏(奈良県)渡壁典昭(大阪府)加藤通(愛知県)白鳥正明(千葉県)長谷川誠(兵庫県)鈴木昭一(茨城県)小橋哲也(埼玉県)

⑭『久遠の絆』非売品テレカ～万葉～
松本隆盛(岡山県)

⑮『久遠の絆』非売品テレカ～蛍～
木下雅也(広島県)

⑯『久遠の絆』非売品テレカ～栞～
成瀬寛(東京都)

⑰『FINAL FANTASY Ⅷ』シールブック
寺尾麻由(大阪府)西田美沙枝(千葉県)

⑱スクウェア公式『チョコボ レーシング』フルスロットル攻略本
金子瑛祐(神奈川県)竹内亜莉紗(北海道)浅見隆司(兵庫県)近藤紀康(香川県)和田拓(兵庫県)

⑲『チョコボ レーシング』ポストカードブック
山田香恵(京都府)杉山恭子(富山県)福井浩之(静岡県)

⑳ナムコ2000年カレンダー
大田智(奈良県)安川達也(福井県)岩佐知昴(宮城県)足立健(大分県)高木敦司(愛知県)和田優美子(京都府)小谷桂一(静岡県)大橋孝政(埼玉県)中島充之(東京都)福永泰祐(千葉県)友浦啓太郎(千葉県)織田浩幸(埼玉県)田中智美(山口県)平良幸誉(沖縄県)古川浩(千葉県)白川裕也(秋田県)大原慶之(兵庫県)原田祐輔(福岡県)占部勝洋(大阪府)川崎隆央(埼玉県)ほか30名

㉑『テイルズ オブ デスティニー』ドラマCD＋サイン台本セット
佐藤麗(宮城県)市川紋子(新潟県)竹下千代恵(鹿児島県)

㉒チャルメラおじさん 特製ストラップ
中村英征(神奈川県)稲毛康行(兵庫県)佐藤基志(宮城県)茂木淳(埼玉県)垣内陽一郎(長崎県)藤田裕康(岐阜県)金田智美(北海道)久本憲太(広島県)村田清正(新潟県)松原健太(神奈川県)

㉓『牧場物語』牛ぬいぐるみ
石川敬(東京都)阿部孝紀(宮城県)池田量也(群馬県)尾関健(愛知県)那須和也(東京都)

㉔『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン』トランプキーホルダー
吉川武志(奈良県)菅原政利(埼玉県)川村敦彦(高知県)岸本康介(兵庫県)植松賢司(広島県)川村浩(青森県)菅野雅代(神奈川県)西川浩正(奈良県)鶴田正史(大阪府)清水恵美(神奈川県)ほか50名

㉕『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン』限定クリアペンケース
若山拓也(愛知県)坂下俊樹(新潟県)鈴木雄大(東京都)三島鉄(岩手県)後藤智也(東京都)村松陽平(北海道)千葉康人(北海道)橋本陽太(東京都)渡辺貞利(千葉県)村山直哉(宮崎県)ほか50名

㉖『DARK TALES FROM THE LOST SOUL』特製ヘッドフォン＋ソフト
佐藤香織(長崎県)藤井初江(山口県)井川恭(岐阜県)

㉗『ときめきメモリアル2』陽ノ下 光 等身大ポップ
芦澤貴人(山梨県)中村友大(青森県)金子定光(埼玉県)

㉘『アディのおくりもの』絵本
星野啓太(京都府)稲葉聡(鹿児島県)清水裕之(長野県)渡辺幸弘(新潟県)菅原雅晴(福井県)

㉙トロのふわふわバッグ
秋山康太(秋田県)安部祐(島根県)岩瀬一也(広島県)坂口雅也(宮崎県)春野郁恵(熊本県)

㉚『Pet in TV』いぬパーカー
山根裕子(鳥取県)長谷川健吾(北海道)

㉛『金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件』メモリーカードシール
本多章宏(埼玉県)林場亮二(京都府)山田真(高知県)高木陽太(東京都)三原靖(群馬県)秋本正江(大阪府)佐藤栄治(新潟県)田中泰人(滋賀県)町田美香(埼玉県)中田由希子(茨城県)

㉜『BOYS BE… 2nd Season』シングルCD
戸板裕路(大阪府)畑中景一朗(愛知県)佐野昌洋(静岡県)小野保司(鹿児島県)横田絵梨(埼玉県)

㉝『V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2』体験版
高山康雅(東京都)永瀬博樹(大阪府)佐藤里也(宮城県)松岡順也(秋田県)石田隆平(千葉県)小林聡美(山梨県)石橋一彦(滋賀県)越田麻美(岩手県)松本美恵(愛知県)福岡一吉(福岡県)

㉞『Pet! Pet! Pet!』ほのぼの日めくりカレンダー
山戸桂子(兵庫県)野田静香(広島県)窪田瞳子(富山県)佐藤琴美(東京都)小谷隆康(秋田県)本間玲(新潟県)天野竜三(石川県)徳島祥太(静岡県)杉山延輝(徳島県)富田潤也(大阪府)

㉟『とんでもクライシス!』グッズセット
上原慶太(愛媛県)

㊱ポリタン特製ストラップ
片岡幸義(栃木県)米田薫(大阪府)下谷昌令(岐阜県)小泉栄治(埼玉県)矢野珠美(神奈川県)奈良木龍太(鹿児島県)魚住貴史(神奈川県)松本俊介(宮城県)小新武志(京都府)清水里江子(北海道)桑村浩代(大阪府)水谷陽介(千葉県)斉田祐子(神奈川県)仲谷隆雄(青森県)岩渕恵(京都府)田中優子(兵庫県)田谷野智子(栃木県)志内真希子(徳島県)小久保裕揮(岐阜県)泉智浩(愛媛県)ほか180名

㊲『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』ミニマットA
北尾友紀(長崎県)田中愛美(宮城県)斉藤みお(東京都)袴田英洋(静岡県)島田匡成(長崎県)角松孝幸(愛媛県)加藤拓也(北海道)竹田勇輝(愛知県)山内博康(兵庫県)小林佑輔(東京都)

㊳『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』ミニマットB
堀尾浩章(埼玉県)但馬敬(千葉県)鎌田裕樹(東京都)杉山沙耶(岡山県)杉田哲也(宮崎県)大川龍介(秋田県)竹中朋絵(岡山県)脇田俊也(徳島県)堀井純一(佐賀県)浜口早苗(東京都)

㊴『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』手鏡
佐藤藍(福島県)曽根田利可(山形県)多田井美帆(長野県)伊藤奈都子(千葉県)山尾麻奈美(福岡県)

PSソフト

㊵『三洋パチンコパラダイス2』
新井章(山形県)岡田尚紀(福井県)新田光浩(青森県)

㊶『峠MAX G』
後藤栄一(福島県)広部康太(東京都)飯田順平(群馬県)

㊷『アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら』
工藤祐一郎(福井県)山本啓太(岡山県)村田靖志(大阪府)清水啓志(福島県)片岡真司(岐阜県)

㊸『ストリートファイターEX plusα』
稲葉聡(東京都)阿部敬生(北海道)池田研伍(長崎県)林充耶(大阪府)山本貴史(岡山県)

㊹『伝説獣の穴 モンスターコンプリワールド Ver.2』
森竜也(香川県)渡辺知美(愛知県)

㊺『ロビン・ロイドの冒険』
古山由美子(山口県)金山香織(東京都)井川和彦(東京都)

㊻『麻雀悟空 天竺99』
室田貴広(和歌山県)宮石亮太(埼玉県)有田忍(三重県)中村経子(神奈川県)金沢秀行(青森県)

㊼『探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』
村澤隆二(北海道)中沢雅章(東京都)岩田成明(長野県)

㊽『TALL∞(トール・アンリミテッド)』
山上浩二(岐阜県)岡安文章(福井県)高野大輔(福井県)

㊾『俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ』
山内信介(東京都)今西靖子(兵庫県)永野正志(奈良県)

㊿『トミカタウンをつくろう!』
松本脩(徳島県)高橋雅代(福岡県)小田幸代(福井県)

51『ヒットバック』
前川憲靖(北海道)青木智之(新潟県)重森康正(福井県)

52『ラーメン橋』
高橋真澄(秋田県)伊川いずみ(宮城県)浅川裕也(和歌山県)

53『蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう! 2』
間浩幸(鳥取県)石田昌也(静岡県)広川龍平(東京都)内藤聖(石川県)名取智哉(佐賀県)

54『日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2』
植田隆平(東京都)伊東憲太(長崎県)濱口勝徳(茨城県)

55『ナイナイの迷探偵』
近藤俊樹(山形県)大西哲郎(大阪府)今田彰人(岩手県)

56『PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス』
加藤万里代(神奈川県)井田千絵(神奈川県)石橋和美(栃木県)常磐怜子(大阪府)重弘昭彦(福島県)

57『久遠の絆』
根元貴広(岐阜県)後藤慶太(静岡県)大野達哉(大阪府)大石恵美(大阪府)岡井雄也(埼玉県)

58『ぱーむたうん』
竹内雅樹(群馬県)海江田一世(鹿児島県)木下雄二(徳島県)北村裕司(新潟県)大崎高照(京都府)

59『Pet!Pet!Pet!』
橋本隆(愛知県)萩原直人(京都府)濱崎和彦(静岡県)大村智和(富山県)木村憲明(新潟県)

60『森田和郎の五目並べと連珠』
植中平(大阪府)北村憲太(新潟県)濱田雅徳(徳島県)

61『森田和郎の将棋道場』
中谷陽一(千葉県)齋藤祐子(神奈川県)千葉隆(山形県)

62『森田和郎のチェス』
安田輝(愛知県)山内康(岡山県)上辺佑輔(宮城県)

63『森田和郎の花札』
久木憲太(岡山県)上田清(新潟県)松原克明(和歌山県)

64『森田和郎の麻雀』
佐藤雅也(北海道)竹下正輝(愛知県)内村康人(滋賀県)

65『森田和郎のリバーシ』
羽賀雅史(愛媛県)吉田英人(山形県)青山寛志(茨城県)

66『オーバーブラッド2(ザ・ベスト)』
小阪浩(東京都)金田豊(兵庫県)松岡寛(兵庫県)

67『道化師殺人事件』
沓名雄二(愛知県)伊藤由佳(三重県)相川章太(青森県)

ウラワザデータベース

Ver.13.4

今回はメーカーさんご提供すぺしゃるっていうか、『ランナバウト2』のネタのボリュームが充実し過ぎて、今号だけでは収まらないッス……。(嬉しい悲鳴)。

編集部情報 シーバス1-2-3 ~DESTINY！運命を変える者！~

★隠しシナリオ

ＡＶＧにＡＣＴの要素をミックスしたコミカルな作品『シーバス１-２-３』の隠しシナリオ発生条件を大公開。おまけ１：第１話終了後の分岐ポイントで右（ＰＲＯＵＤ！　死を賭けた勝負！）を選択。おまけ２：特に条件はなく、第４話終了後に発生。おまけ３：おまけ２終了後の分岐ポイントで、上（ＭＥＭＯＲＹ……借金と赤い花）を選択すること。おまけ３まで発生させていると、オールクリア後にごほうびグラフィックが用意されているぞ。

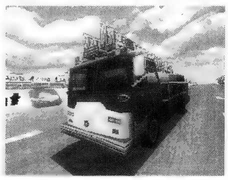


◀このシナリオを出現させればカンペキ。あとはバイトで頑張るだけだ！

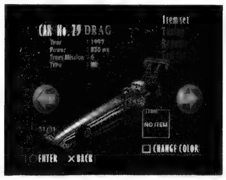
編集部情報 ランナバウト2

★隠し要素　Part1

バリエーション豊かな隠しカー＆隠しアイテムの出現条件を大公開!!　まずは、隠しカー出現条件を公開。【特定の依頼を損害金額＄０でクリアすると出現するモノ】「NSR」＝依頼#01。「FIRE」＝依頼#02。「CORV 74」＝依頼#03。「REVUE II」＝依頼#04。「F500 LUPIN」＝依頼#05。「FERA250」＝依頼#06。「のうこう弐号」＝依頼#07。「CB427」＝依頼#08。「MIUR」＝依頼#09。「DRAG」＝依頼#10。「N390ROAD」＝依頼#11。「のうこう参号H6」＝依頼#12。「G・TANK」＝依頼#13。【依頼をクリアすれば無条件に出現するモノ】「F500」＝依頼#01。「HALEY」＝依頼#03。「ROAD」＝依頼#04。



◀イロモノその１。残念ながら放水はできません。



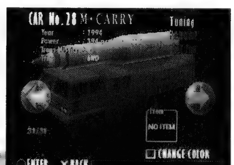
▲ドラッグカーも登場。コレでクリアできたらかなりの強者。

編集部情報 ランナバウト2

★隠し要素　Part2

【一定時間内に依頼をクリアすると出現するモノ】「BEZ・V」＝依頼#02を１分26秒以内。「Y800」＝依頼#05を１分16秒以内。「WRC」＝依頼#13を４分以内。「HALEY II」＝依頼#10を２分46秒以内。「Y800・GT-1」＝依頼#11を３分04秒以内。「N390」＝依頼#12を２分35秒以内。

【その他】「K・PAT」＝依頼#06を損害金額＄3,500,000以上でクリア。「M・CARRY」＝依頼#09を損害金額＄1,150,000以上でクリア。「ソバCUB」＝依頼#07をCUBでクリア。「ラーメン號」＝依頼#08で屋台をすべて壊してクリア。「PANDA」＝クリア回数150回以上、総走行時間10時間以上。



▶イロモノというより走る凶器。もはや何でもありの世界観。



◀……タンク!?　射撃はもちろん、走行中の変形機能もあり。

LV20 ランナバウト2

★クリア後のオマケ

すべての依頼をクリアすると、ゲームプレイ中のポーズメニューにデバッグ項目が追加されるぞ。デバッグの効果は……①イレイスパネル：ゲーム中の表示パネルをすべて消し去ることができる。②ＢＧＭセレクト：ゲーム中のＢＧＭを自由に変更できる。③視点調整（静止中のみ、プレイ中の視点は変更不可）：L1、R1でズームアップ＆ダウン。✚キーの左右で自車の回りを旋回、上下で見上げ＆見下ろし視点に変更。



▶視点変更すればこのとおり。らぶりぃなパンダの勇姿も拝めます。

今号の採用者：ＬＶ20（１名）／東京都　吉田典之くん。

★ウラワザ・ザ・BEST★

まいどぉ、おなじみぃ、再録ですぅ～……。最近昔のウラワザの投稿が増えてますぅ。でも、再録ネタを新たに採用扱いにすることはないので要注意!!

■OPTION　チューニングカーバトル2（廉価版）

★お得なコマンド詰め合わせ

メニュー画面から「アーケードモード」を選択したら、２Ｐ側でR1＋✚上＋△＋◎＋右を同時入力しよう。成功するとSEが鳴り、いきなり「フルチューンカー」がすべて選べるようになるぞ。また、上のコマンドの最後を✚左に変えて入力すると「エクストラカー」が選べるようになるのだ。さらに、タイトル画面表示中に、２Ｐ側でR1＋✚右＋△＋◎と入力すると、いきなりスタッフロールが流れ出すぞ。途中で挫折した人にはオススメのナイスなワザだ。

■SNKベストコレクション　～幕末浪漫～　月華の剣士

★隠しキャラ

キャラ選択画面でL1＋L2＋R1＋R2と入力すると、画面外で暁武蔵、嘉神慎之介、覚醒した嘉神の３人が選べるようになるぞ。また、「ストーリーモード」クリア後に同様の操作をすると、真田小次郎、木偶の示源、一条あか狸の３人(?)が使えるのだ。ちなみに、コンティニュー回数などは特に関係なし。

■ツアーパーティー　卒業旅行に行こう

★隠しパートナー

個性的なキャラが18人も登場するけれど、やっぱり気になるのはパートナー候補の「？」表示。そこで、隠しキャラ扱いの４人を登場させる方法を教えよう。方法は簡単で、以下のキャラクター別コマンドをタイトル画面で入力するだけ。響史朗＝◎、⊗、◎、⊗、L、R、L、R、⊗、◎、⊗、◎、R、L、R、L。利根文吾＝◎を16回入力。阿賀野奈緒＝✚上、下、左、右、L、R、◎、⊗。漣冴＝(✚上、右、下、左)×４回入力。入力が成功するとキャラクターの声が聞ける。あとはニューゲームを選べば、今まで「？」だった箇所に顔グラフィックが表示されているぞ。もちろん、この４人は同時に登場させることも可能。この場合、１キャラ分の入力が終わったらデモ画面を挟んで、タイトル画面に戻ってから次のキャラを入力しよう。

■DX億万長者ゲームII

★小ワザいろいろ

ゲームを立ち上げてTAKARAのロゴが表示されている間（リカちゃんのセリフが終わるまで）に✚上、左、下、右、◎と入力しよう。すると、「ミュージックモード」が始まるぞ。２つ目はリカちゃんの声でおなじみの「○○電話」出現。まず、キャラクター作成時に名前＝おでんわ、年齢＝19歳、性別＝男というキャラを作ること。次にエントリーで先ほど作ったキャラを読み込むと、オプション項目に「お電話」コマンドが追加されるのだ。電話の内容は、8686で留守番電話、1071と8139でリカちゃん電話、7588と3098、1732でムービーが見られるぞ。ただし、留守電とリカちゃん電話は本編の各モードを攻略していないとつながらないので要注意!!

※注＝今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。バグに絡んだワザは、リメイクの際に削除・修正されている可能性もあるので注意してください。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

まんが／岩瀬さとみ

はじめて物語

「機動戦士ガンダム」を題材にしたSLGで最高傑作とうたわれたSS版『ギレンの野望』をはるかに上回る作品が登場！ その緻密なシステムゆえの難しさはあるが、今回のまんがを読めば大丈夫。"一年戦争"の壮絶な戦いを存分に満喫しよう!!



ガンダムで本格派戦略級SLG もしもの世界でモビルスーツが激しく戦う！

その1



▲ズラリと並ぶ戦略フェイズのコマンド。それぞれの意味や使い方を完璧に理解し、実行していかないと勝利は得られないだろう。

●「ガンダム」SLGの最高峰、ここに誕生！

『機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜』は、ＳＳ版『ギレンの野望』をベースにさまざまな新要素を追加した本格ウォーＳＬＧです。同タイプの作品としてはコーエーの『三國志』がもっとも近いでしょう。細かく区切られたエリアの奪い合いを繰り返しながら、自分のエリアを拡大していくのが基本的な目的となります。シナリオは第一部「ギレンの野望編」と第二部「ジオンの系譜編」の二部構成になっていて、第一部のスタート時にはジオン軍と連邦軍の２つの勢力から選択することができます。それによって途中のイベントや目的などが異なるほか、第一部の結末によっては第二部に登場する第３勢力が変化するようになっています。さて概要はこのくらいにして、続いて具体的な部分に迫っていきましょう。ゲームはターン制になっていて、１ターンは戦略フェイズ（軍事、開発、外交など軍全体の運営コマンドを実行）と行動設定フェイズ（敵エリアに攻めたり、攻められたりしたときに局地戦を展開）にわかれています。自軍と他勢力が、これらのフェイズを実行し終えると１ターンが経過。部隊の運営は軍事コマンドを使って各エリアごとに行い、そこに駐屯する部隊を移動させたり、兵器の生産を行うことが可能です。戦闘は隣接する敵エリアに移動することで発生。各コマンドは少々複雑ですが、そのため高度な戦略や戦術をとれるようになっています。各コマンドを理解し、実行できなければ苦戦するのは確実です。しかし裏を返せば、それだけ緻密な戦いが楽しめるということ。最初は苦労しますが、やり込むほどに本当の楽しさが見えてくるでしょう。



ガンダムで本格派戦略級SLG もしもの世界でモビルスーツが激しく戦う！ その2



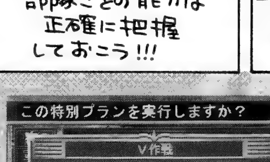
▲序盤の専用機開発は、シャア専用S型ザクだけは絶対に作りたい。シャアは序盤のうちにコキ使おう（途中のイベントでいなくなる）。

●ジオン公国軍での序盤プレイ指南

ここでは、ジオン公国軍でプレイする場合の序盤戦における心得を紹介していきましょう。公国軍は、初期の資金と物資が少ないだけでなく、慢性的に資金と物資の不足に悩むことになります。無闇な開発や生産は自分の首を締める結果となるので要注意。序盤の目標は、「ザクを大切にする」です。序盤はザク１部隊作るのもままならないターンもあるので、失ったザクの補充をドダイやドップですることになりかねません。ザクは、相手にジムが登場するまではまさに独壇場ですが、玉砕覚悟で突っ込んだりせず、強いパイロットを乗せて大切に扱っていきましょう。序盤の地上戦では、ザクＪ型＋ドダイを中心に生産し、これをメインに戦っていくと楽に戦えます。開発の目安は、中盤までにレベル５を目指すこと。外交は、後々のことを考えると友好度を普通～友好に保っておくことをオススメします。なお、最初のターンで、全ザクの兵装をＢに変更し、グラナダやソロモンなどにいる部隊をすべて地球上空のエリアに移動させましょう。意外と忘れがちです。また、初期配備のパプアは役に立たないので、廃棄して物資に変えることも忘れずに。そして、宇宙のポイント、ジャブローと宇宙２を制圧し、それからオデッサへ降りる方が効率的です。オデッサを落としたら、地上の連邦部隊が少ないうちにアメリカに降下し、ニューヨークへと侵攻していきましょう。人事では、優秀なキャラをあまり１カ所にまとめないように。ギレンの能力値が高いので前線に出したいところですが、ギレンが死ぬと（連邦軍側のプレイではレビルが死ぬと）ゲームオーバーとなるので注意しましょう。



ガンダムで本格派戦略級SLG もしもの世界でモビルスーツが激しく戦う！ その3



▲「V作戦」は真っ先に実行すること。そしてMSが開発できるまで耐えながらも侵攻を進め、アジア方面を手中に収めよう。

●レビル将軍となり地球連邦軍を勝利に導こう！

ここでは地球連邦軍でプレイする際の注意点を紹介しましょう。ゲームスタート時の勢力は、大部分が地球上です。南米のジャブロー、ヨーロッパのベルファスト、オーストラリアのトリントン、南インドのマドラス、そして宇宙ではルナツーが重要拠点（兵器生産が可能な特殊エリア）で、その周辺にいくつかの通常エリアがあるという状態で始まります。資金、資源とも豊富なので、技術レベルを上げたり、兵器を生産したりといった行動を実行するのに支障はないでしょう。ゲームを始めて最初にすることは“特別”コマンドの中の「V作戦（MSの開発とMSの運用を前提とした戦艦を開発する計画）」を実行することです。これを実行しない限りMSとMAに研究予算の投入ができず、いつまで経ってもガンダムなどのMSは開発できません。それが終わったら部隊の移動とパイロットの解任、配属です。敵エリアと隣接していないエリアの部隊を隣接しているエリアに移動させましょう（駐屯部隊をゼロにしてもOK。ただし宇宙空間と隣接しているエリアには注意）。当面はジオン軍の人型兵器、ザクを相手に戦闘機や爆撃機、戦車などで戦っていかねばならず、息が詰まるような苦戦が続くでしょう。だいたいザク3部隊を倒すのに、フライマンタ9部隊以上は必要になります。それを目安に物量作戦で押しまくり、MSが開発されるまで耐えることが重要です。侵攻の手順としては、まずオーストラリアを手中に収め、インドネシア→インドシナ→中国と進み、アジア方面に勢力を伸ばしていくのが得策。なおMS技術レベルは、4になるまでは毎ターン上げておきましょう。



ガンダムで本格派戦略級SLG もしもの世界でモビルスーツが激しく戦う! その4



▲COMの思考の長さも、欠点と言えば欠点でしょうか。ただこれは、我慢できないレベルではないです。

●毎度お馴染み、要望のコーナー

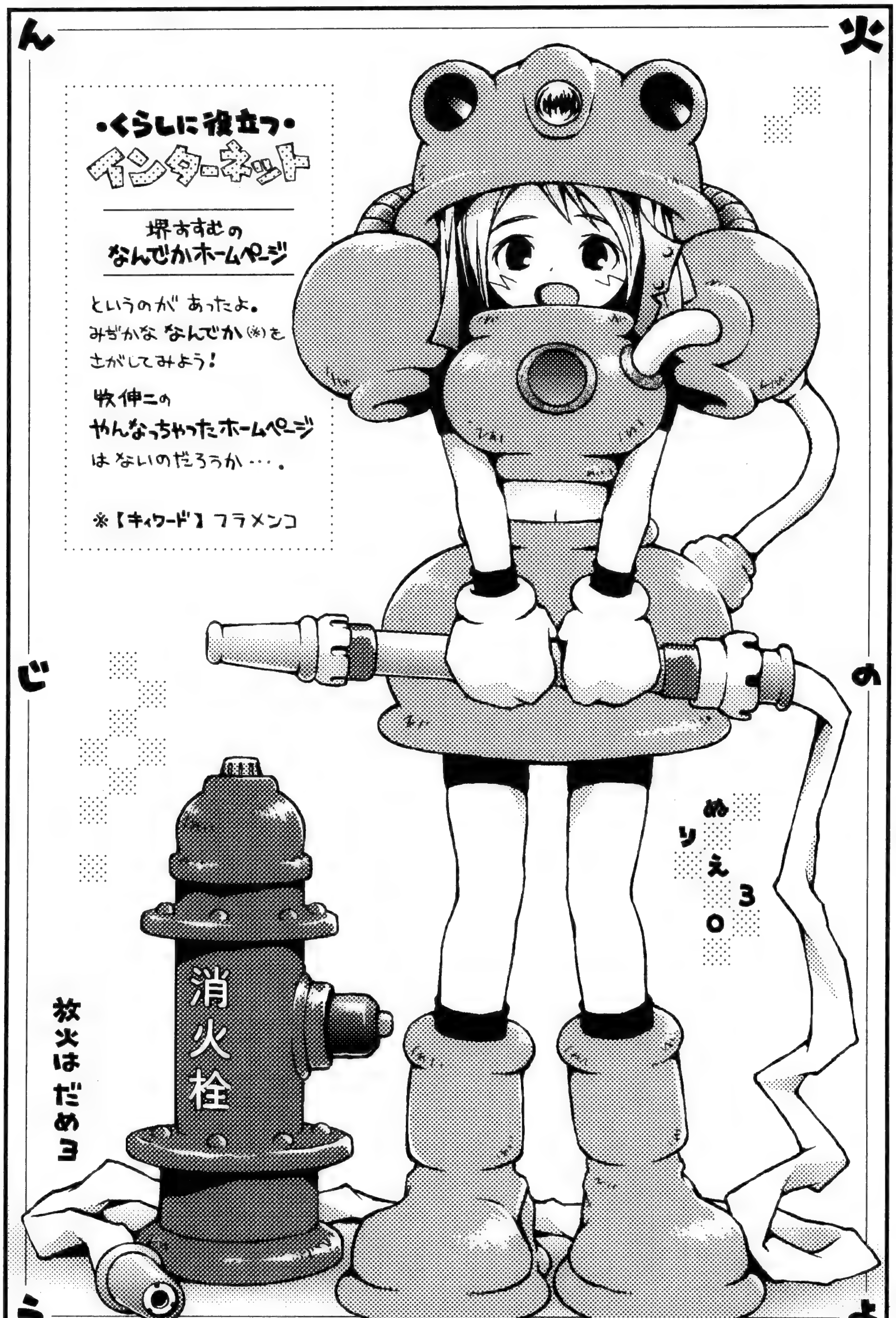
本来、最後のコラムではゲームの次回作への要望や残念だった点を挙げていくことが通例ですが、欠点はとくに見あたりません。いや、細かいことを言えばセーブが長いとか、エリアごとに委任かどうかを決められるようにして欲しかったとか色々あるのですが、そんな細かいことはその圧倒的な完成度とボリュームの前に消し飛んでしまいます。ただあえていえば、とにかく敷居が高すぎること。ガンダムが好きなだけでは、まず太刀打ちできません。よほどウォーSLGをやり込んでいる人でないと、すぐにゲームに入り込むことはできないでしょう。もう最初から何をやっていいのかわからない……。そんな人が大半ではないかと思います。チュートリアル入り版があってもいいくらいです。しかし難しいからといって遊ばないのは絶対に損。頑張ってシステムを理解して遊んで下さい。あと、SS版の常識は一切通用しませんので、SS版をやり込んだ人もぜひ挑戦してみて下さい。さて逆に要望に関してはいっぱいあります。いきなり続編というのは気が早いので、追加ミッション(SS版にはあった)という形でぜひ実現してほしいのが、新君主(!?)モード。オリジナルのキャラを作り、自分が連邦&ジオンと戦うモードなんてあると、ワクワクしちゃうじゃないですか。オリジナルキャラを20人くらい登録し、使用できるとなおいいですね。そうなると、人材の引き抜きシステムも欲しくなりますが。システムまでいじることになるからちょっと(かなり?)難しいかもしれませんが、なんとか考慮して欲しいですね。まぁ、このゲーム自体当分の間遊んでいられるので、気長に待ちましょう。

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん プロフィール

グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。最近もっと潤いを感じたいとか。



イラスト/左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

めっきり寒くなってきましたね。冬本番です。あったかなココアでも飲みながら、読んでみてはいかがですか?

★人生が潤いはじめる

パソコンをお使いの方なら誰もが経験したことがあると思うのですが。データを保存するのに、ずいぶん長い時間がかかってしまうときがあるのですよ。この保存タイムを何かに利用したい。とはいえ、いったん席を立って別のことを始めるには短すぎる。この微妙な空白の時間を、みなさんはどのように過ごされていますか?

会社に勤めていた頃は、他人の目もあることですし、その間ただぼぉ〜っとモニタを見つめていたり、机にうつぶせて寝ちゃったりするにとどめておりましたが、現在ワタシは家に1人きり。やりたい放題であります。その内容をこれからお話しいたしますが、たまには他人が1人でいるとき何をしているのか、そんな話に耳を傾けるのもよいものですよ。

あらかじめ保存に時間がかかるとわかっていれば、その時間を利用しない手はありません。保存ボタンをポチと押したなら、それはワタシの「仕事はするわ。でも、その前に女でありたいのよタイム」の始まりです。まず、**眉毛のお手入れ**。引出しから毛抜きを取り出すだけで手軽に始められ、席を離れずに済みます。しかしこれは仕事以上に熱中してしまうので、両方の眉毛が終了した頃には、保存などとっくに終っているのが通常です。それでもなお保存が終っていなければ、第二段階である**鼻そうじタイム**へ突入します。自分なりに編み出した「作法」にのっとってとりおこないますが、この件について熱く語りますと、当コラムは**今回が最終回**になってしまいます。いつかどこかで再びお会いできたなら、そのときは必ずやお話しいたしましょう。

このように、ワタシの仕事は、ワタシの眉毛や鼻そうじと共に歩み、完成されていくわけです。もちろん、**この絵だってそうです**。ワタシに限らず、誰もが称賛する有名作家のすばらしい作品も、制作課程において想像を絶するモノスゴイ**個人の営み**が隠されているのかもしれませんね。きっとそう!

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況　最近、インターネットの情報と通販なしでは生きていけなくなってます。まあコンピュータ関係を仕事としていると、それも当たり前なんですが。

★インターネットとプレイステーション2

今回の話題になるニュースを僕が知ったのもインターネット上なら、これが実際に動くのもインターネット上という、ちょっと時代を感じさせるお話（余談だが、ここ数年で僕は新聞をとらなくなった。インターネットの有料サイトなのだが、新聞系のニュースサイトを使っていれば、ほしい情報の99%がより速く自由に手に入るのだ)。

と言っても、ＰＳ２に急遽モデムが標準搭載されることになったとか、そういう話ではまったくない。ＳＣＥＩが「プレイステーション・ドット・コム＝インターネット上に置かれるサイト」の日本での運営会社（と考えても間違いではないだろう)「プレイステーション・ドット・コム・ジャパン」の設立を発表したのだ。このサイトでＰＳ本体を通販しますよ、ソフトも売りますよ、それで将来的にはデータ配信もしますよ、という話が「ＰＳ２を２月半ばからインターネットで予約開始」という話と組になってインターネットを流れたというだけの話だ。

と聞くと、「確かにＳＣＥＩは配信もやるって言ってたよなあ」というのを追認するだけの記事でしかないのだが、これは実はかなり重大な意味を持っている。というのも、まずは「ドットコム」であるということ。〝.COM〟はアメリカのみで使われる極めて特殊なアドレスの付け方で、インターネットでは推奨されていなくて、〝CO.US〟とか〝NE.US〟の方が本当のハズなのだ。ところが、インターネットの発祥の地アメリカでは、そういう話がいつの間にかウヤムヤになって、正しく〝.us〟を使っているのなんて見たこともない。それどころか、インターネットは世界中に広がっていて、アメリカでも日本でもまったく同じように使えるので、世界中の企業が次から次へと〝.com〟を使うようになったものだから、いつの間にやら「ドットコムビジネス」なんて、本当はありえないハズのビジネス用語まで登場するようになっている。なんとも大雑把というか、はたまた発祥の地の強みというか、まあ、ちょっと呆れてしまうわけだが、それはともかくとして……〝.com〟は、日本よりもアメリカや英語圏の人たちにとって、なじみのある表現なわけだ。

これにプレイステーションをぶら下げた、ということは、ＳＣＥＩは世界中の人を相手にインターネットでソフト（やハード）を売っていこうと、本気で考えていることがわかる。次に、その日本版（ジャパンなのだから、当然日本用の会社だ）を作ったということは、「日本でも本気でインターネットを通して販売をするための用意を始めた」ということなのだ。すなわち、この「プレイステーション・ドットコム・ジャパン設立」の話は「これから日本でも本気でインターネットを使って商売しますよ」という意思表示であると考えて、まったくかまわないわけだ。

すると、次に考えるのは、これがいつ大きな流れになるのか、ということなのだが、残念なことに、日本ではおそらく来年以降、下手をすると２年後ぐらいのことだろう。というのも、今年は「ｅコーマス元年」（狭義にはインターネットを通してやる通販のことを指し、広義にはインターネットを使って行われるビジネスの方法を意味している）なんて言われているが、実は日本でのインターネットを使ったショッピング（すなわち通販）事情はお寒いもいいところなのだ。

例えば、日本のヤフー（最大のサイトのＩつ）で買えるものの品揃えは、アメリカのヤフーで買えるものの百分の一もない。と、言っても、僕は全然気にしなかったりするが。インターネットは当然世界につながっているので、売っている方もわかっており、売っているものの大半は日本からでも問題なく買えてしまう。若干値段がかかるとは言え、アメリカだろうとどこだろうと、ほしいものがカードＩ枚あれば、ほんの数日で手に入るのだ。ゲームに絞っても、一番インターネットに近いユーザーがそろっているはずのドリームキャストにおけるインターネットの通販利用比率は極めて低いのが現状なのだ。

まあ、日本ではまずインターネットに「通販出来るレベルのパソコンや端末」で接続している人の数自体が少ないし、通信費が高いうえに、活用している人の数はさらに少ないのだから、それも、また当たり前の話なのだ。この状況が打開されるまで２年はかかるだろうから、数年は商売としては小さな物でしかないだろう、というわけだ。そうは言っても、これ自体が動き出したということは、実は大変なことを意味している。というのも「ゲームを買う」という行為自体が変わってしまう可能性があるのだ。たとえば、誰もがほしいと思うソフトの予約が想像を絶して簡単になるかもしれない。予約開始日にインターネットに接続して「予約」ボタンを押す。これだけでほしいソフト（やハード）が手に入るようになってしまうのだ。ゲームを買いに、ショップまで行ってみた挙げ句に、売り切れだったり、予約もできなかったり……なんて経験は、もうなくなるのかもしれない。

しかも、商品は自宅にまで配達されてくるのだから、もう言うことはない（ちょっと大げさか)。

また、最近、インターネット上で購入した商品の受け取りは、宅配以外にも、近くのコンビニで受け取るなんて方法も実現している（プレイステーション・ドットコム・ジャパンに関しては、そのへんは発表がないようだが)。

コンビニには、すでにデジキューブというゲーム販売網があるわけだが、もしもプレイステーション・ドットコムで購入した商品をコンビニで受け取ることができたとしたら、宅配と比べて配送費が格段に安く済むという魅力がある。これは実は非常に大きなポイントなのだ。高額商品ならいざ知らず、通販で物を買う場合、その商品の価格が安ければ安いほど、配送費が大きな問題になってくる。例えばアメリカから物を買うと約￥4,000の配送費がかかる。日本国内でも、￥500程度はかかるだろう。ゲームソフトなんかを買う場合は、まとめて５本ぐらい買わないと、ちょっとワリが合わないのだ。

ハードはともかく、ゲームを通販して、なおかつ成功させるには、どうしても「配送費」の問題をクリアする必要がある。これがコンビニを使うことで解決できるなら、ゲームを買う方法の革命であるに違いない（とは言っても、僕はコンビニはほとんど使わないだろう。出かけるヒマがあったら仕事するよ)。プレイステーション・ドットコムの今後の発表に期待と注目をしたいところだ。

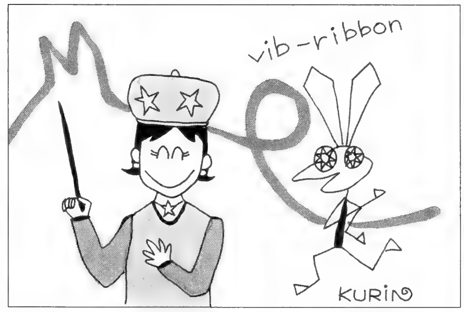
と、まあ、これ自体は、今はＰＳ２とはあまり関わりのない話だが、僕自身は今年の末から来年辺りに、ＰＳ２がインターネットにつながるのは疑いもないと思っているので、このソフトの買い方が身近になるのもそう遠くはない話だろうと思っている（そして、そのときに発売されるソフトに『どこいつ』のインターネット版か『ポストペット＋どこでもいっしょ』のようなソフトが売り出される……と予想している)。

ともかく２月半ばになったら、プレイステーション・ドットコムで、ＰＳ２の予約ができるようにならないかなぁ。でもって３月４日には宅配で自宅にＰＳ２が届くといいなぁ。わざわざ、外で予約するのも買うのも面倒な話だからね。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは、『ビブリボン』だ！



★へたうまビブリボン＆クラシックコンサート

2000年の年明け。私は穏やかなお正月を迎えることができ、初詣へぽかぽか陽気の中出かけました。暖冬と言われていましたが、最近やっと東京でも初雪が降りましたね。

ミレニアム記念第一弾の映画として見に行ったのが「季節の中で」。1時間48分という短い映画ながらも、美しい叙情的な映像に引き込まれてしまいました。ベトナム出身のトニー・ブイ監督がサイゴンの街を舞台に交錯する人々を描いた作品です。ちなみに洋題は「THREE SEASONS」。その名の通り3つの話がオムニバス的に描かれていているんだけど、実はその話の1つ1つが、どこかで結び付いている。ここがおもしろいのよね。そして共通するものは「水」。蓮の花の葉に転がる水滴、風雨の中の雨粒、肌を流れる汗、これらがキーワードかな。あとエンディング真近で、風に揺れる情熱的な赤い花。なかなかミレニアムにふさわしい美しい映画でした。今年も色んな映画に出会って感動したいですね！

年明け早々にサントリーホールで行われた「ニューイヤーコンサート2000」にも行って来ました。こんな本格的なクラシックコンサートは初めて。シュトラウス2世の「美しく青きドナウ」、チャイコフスキーの「ピアノ協奏曲」、ドボォルザークの「新世界より」の3部構成。どれも耳にしたことのある有名な曲だから親しみやすかったです。中でも中村紘子さんの鍵盤の上を自由に躍る指先の魔術にはビックリ。繊細かつ力強いピアノ演奏は聴衆を魅了していました。この迫力は感動もの。クラシックコンサートってクセになりそう!!

さて、今回のゲームレポートは昨年12月に発売になった『ビブリボン』。これぞまさしく単純明快なゲームの神髄といった感じよね。音ゲーなので『パラッパ』や『ウンジャマ』と同じ要領でプレイ。ただこちらは前作のようなカラフルな映像はなくて、いわゆるへたうまっぽい(!?)線画の映像。これがまた意外とキュートなキャラです。まずは「ベーシックピース」に挑戦。プレイしていたらビブリのほかにもカエルやイモムシなどのキャラが…。「うわぁ〜。色んなキャラが登場しちゃうのね〜」なんてノーテンキに思っていたんだけどさっ、これってビブリが退化しちゃっているということなのよね。トホホ。でもすぐに復活よ。タイミングにもだんだん慣れてきたらまたまた進化してビブリに変身〜！　まっ、この繰り返しですけど。そう一瞬登場してくれちゃったわよ、スーパービブリちゃん!!　次回は音楽ＣＤでの挑戦レポートです。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下近況　年末年始にも『ＧＴ２』をやろうと本体ごと日本に持っていったら、不覚にも実家にあった『バイオ３』にハマってしまった。というか「ザ・マーシナリーズ」にですけど。

★久方ぶりに帰った日本で見たものは？

というわけで、1998年の５月に日本を出て以来約１年半ぶりに日本の土を踏んだのですが、思った以上にカルチャーショック的なものを感じたことに自分でもびっくりでした。

毎日のようにインターネットや地元に配信されるＮＨＫニュースで日本の様子をチェックしていたのですが、そういうものでは伝わらない身近なスケール感のようなもので一番落差が激しかったです。

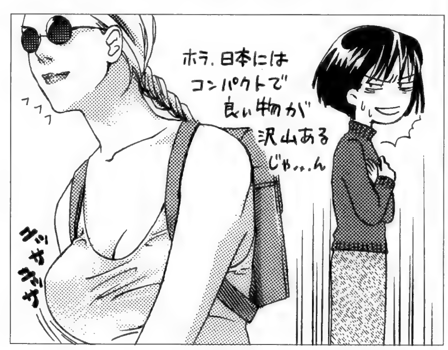
例えば、駅などでの人と人との間隔は、アメリカでの半分以上に近くて、なんだか常にゾンビのアタックを受けているかのよう。成田に着いたばかりで、すでにめまいを覚えるほどでした。また、道路の狭さや、車の小ささも、かなりショックでした。

アメリカで住んでいる家の前の道路は、片側２車線なのですが、外側の車線は、２車線分の幅があって、計３車線分の幅です。一方日本の実家の前の道路は、バスがしょっちゅう通るにもかかわらず片側１車線でそれも普通車がぎりぎりの道幅ときています。そこにつながるメインの道路（高速の横横道路の出ロ）ですらぎりぎり片側２車線で常に路上駐車ありという状態（実質１車線）。どうやら道路に関する考え方が根本的に違うようです。

道が狭いから車を小さくしてしまおうというのか、横幅より高さがある軽自動車の増殖ぶりにもたまげました。規格が変わったせいでその規格ぎりぎりの上限を各社で競ったらしく、どれも同じようなサイズとスタイルに見えます。アメリカには軽自動車というものが存在しないのですが、軽自動車が非常に日本的なものだと再認識しました。それにしてもこれにたくさん人が乗っている様子は、日本の住環境の狭さを象徴している気がします。

アメリカに住み始めたときは、必要以上に家が広いとは確かに思っていたのですが、そのうちにそれが当たり前になってきて、何も感じなくなってきます。その状態で日本に来たわけですから、実家がやたらと狭く感じてしまうのです。これはもう理屈ではなく、とにかく狭いったら狭いって感じ。昔、アメリカの政府関係者の誰かが、「日本の住宅はウサギ小屋だ」といって非難されましたが、これがふさわしい発言だったかはともかく、正直な感想だったことは疑いありません。

あと、若い女の子がみんな針金のように痩せているように感じました。やっぱりでかい女の人に慣れすぎてしまったせいでしょうか。上司にも185cm×90kgの女性がいます。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール

フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「ゲーム新世紀を迎えて　～2」

いろいろと話題の多かった2000年の幕開けから、早くも1カ月が経とうとしています。2000年問題も予想通り大きなトラブルはありませんでしたね。それでも配送用コンピュータが止まっただの、伝票が打てなくなってしまったなどというような小さなトラブルはかなり多かったようです。小さいといっても、それぞれの現場ではかなりの苦労があったのでしょうね。

新年のカウントダウンのときに何も起こらなくてがっかりしたという人も多かったようです。不謹慎かもしれませんが、私もその1人です。あれだけ騒いだんだから、ほとんどの人は電気がちょっと消えるとか、放送に少しトラブルが起こるとかいうイベント（？）を期待していたんじゃあないでしょうか。我が家にも親戚が集まっていたんですが、1月1日になったと同時に窓をあけて町の様子を見守りました。……なにもおこりませんでしたね。

しかし、当日起こったちょっとしたトラブルというのがまたもや原発関連だったというのは恐かったですね。そういった企業が体質的に危機管理に対して無神経になっているのではないか、と疑ってしまいます。メルトダウンとか、首都圏壊滅とかいうのはゲームの話だけにしておいてほしいですね。

さて今回も前回に引き続き、ＰＳ２の持つ新しい機能と、それによってゲームがどう変化していくのかというお話しです。今回は新しい入出力の規格のことを中心に考えてみましょう。

まず大きなポイントは入出力、すなわち出力だけでなく入力についても機能のアップが図られたという点です。今までのＴＶゲーム機はＣＤなどに記録されたプログラムに対し、コントローラでの操作という入力が与えられて、その演算結果がＴＶの画面に出力されるという構造でした。これはＴＶゲームと呼ばれる機械が登場して以来、基本的にはずっと変化がありませんでした。

もちろん通信対戦用のポート（機器等を接続するために用意してあるコネクター）や機能拡張用のポートが用意されていましたが、規格がそのマシン専用だったために応用が難しく、対応したソフトもあまり多くはありませんでした。また、マシンとしての能力もコントローラ以外に大量のデータの入力があったとしても処理しきれなかった、という側面もありました。

しかし、ＰＳ２では処理能力が飛躍的にアップし、大量に入力されたデータをスムーズに処理することができますから、コントローラからの入力＝プレイヤーの操作以外のデータの入力が多いゲーム、というのも可能になります。例えば通信対戦でもより多くのデータをやりとりできるようになりますし、ほかのメディアからのデータを利用するようになるかも知れません。

これを実現するために、ＰＳ２では最先端モデルのパソコンと同じ入出力ポートが用意されています。このパソコンと同じ、というのが２つめのポイントになります。これによりパソコン等とデータのやりとりができるということと、汎用の部材を使用することによってコストダウンができるという２つのメリットが生まれるのです。

特にこのコストダウンという点は重要ですね。パソコンの世界ではデファクトスタンダード（事実上の標準）という地位を勝ち取った規格の製品は、またたくまに価格が下がって、機能がアップしていきます。なにしろ国境や機種といったカベがなくなった状態での競争になりますから、それはもう熾烈なものです。

パソコン用の周辺機器などでは、当初は数万円という価格で登場した物が、1年足らずで数千円になってしまうというのも珍しくありません。こうした周辺機器等がちょっとした仕様変更だけでＰＳ２に使えるかもしれないのです。

もしくは前回ココでお話ししたＤＶＤのように、ＰＳ２での需要発生も市場拡大の一部と計算して、これに合わせたマーケティングをしてくる周辺機器メーカーも多々あるでしょう。わかりやすいところでは、レースゲーム用のハンドルコントローラみたいなものがあります。

パソコンでも優れたレースゲームソフトが多数リリースされていて、これに使えるハンドルコントローラも世界中で多数発売されていて、中にはすごく出来がいいものもあります。しかし、国内ではパソコンをそういったゲーム機として使う人は少数なので、あまり販売数が伸びません。

もしこれがＰＳ２と兼用で使えたら、国内での販売数は飛躍的に伸びるでしょう。そうすれば価格設定も大幅に安くできるはずです。また、ほかのパソコンでも使えるのであれば、そのゲームに飽きてしまったら粗大ゴミにしかならない、という従来の大型コントローラの問題点も回避できるのです。

■従来型のゲームでも、新しいデータの追加によってまったく違うおもしろさが提供できるケースもあると思います。例えばゴルフやレースゲームの場合、インターネットから実際の気象データを取り出して今日のオーガスタは雨で東北東の風が強いとか、モナコは快晴で路面温度が高いといった具合に再現できたりするのもおもしろいですよね。

■次号からはＵＳＢやＰＣカードスロットといった新しい規格のポートについて、それぞれ詳しくお話ししていくことにしましょう。



イラスト／菅野博之

COLUMNS OF DENGEKI

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです(仮)



まんが／岩瀬さとみ

2000年もアッという間に1カ月。なので、おめでとう! いやいや、ソレはおいといて、タナゴくん。最近は物騒になったねぇ。そうですね、マスオさん。といった感じで読者ページです!

奴隷のDOREIどど

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ!』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、そろそろ止めようかな……宣伝。と心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

しかし2000年はイロイロとあった１年だった。４月にハワイ、上海、ニューヨーク、パリの４カ所に地球外生命体「フェルデン」（彼らの宇宙の名前だということだ）からの接触があり、一時世界は騒然となった。彼らは既に我々地球人との充分な交渉の用意をしており、即、全世界に向けて各国語（！）で会見を始めた。その第１声は驚くべきモノだった。「電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック！　確かに文字は小さいが、じっくり読めば宇宙の叡智が手に入る！　以上！」……。ソレだけだった。当然、ペンタゴンが調査に乗り出し、ＫＧＢ残党が動き、モサドが何人か派遣したらしいが、謎は深まるばかりだった。

そろそろ受験シーズン生本番！　ツライ人も楽しい人も、ガンバってこの時期を乗り越えましょう！　追い込みは大事ですよ。一夜漬けでもやらないよりはマシ！

やるだけやったと本人が思ったら、いいんですけどねぇ……

▶埼玉県　宮崎あさみさん：受験大変だとは思いますけど、ガンバって下さい。今年これからの人も。



▼神奈川県　小野奏子さん：2000年に相応しい年越しですねぇ……っておいおい。





◀千葉県　柴田恭子さん：元気いっぱいでいいですよね。男の子っぽいですし。



◀東京都　水都花鈴さん：SFCのデータは軒並み電池切れを起こし始めているようです。



◀東京都　松本あけりさん：いろいろな分かれ目があると思いますが、ファイトです。



◀滋賀県　仙蛙さん：タツですか。ってダジャレ？笑。秘密は多い方がステキですし。



◀大阪府　西雪さん：ソレがステキですよね。やっぱり。みんな楽しいのがいいです。



◀青森県　くめた夏緒さん：あっという間でしたねぇ。本当に。時代の流れが早すぎ。

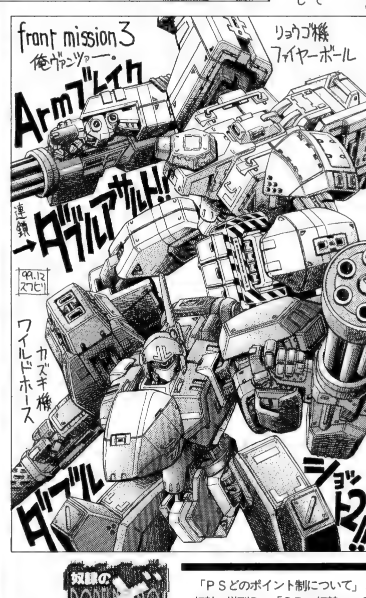


◀千葉県　さわだ愛さん：自分なりの連鎖を見つけだすのがポイントです。何度もプレイして身につけましょう。



◀福島県　コズエさん：普通の兄弟アレは……確かにちょっと……かもしれません。献身的すぎ。

▼東京都　スワヒリさん：ストーリー的に好き嫌いはあるようですが、戦術級ロボットSLGとしては破格のデキです。後に続くのは……？





▲大阪府　高野涼記さん：頼りにしてしまうと痛い目を見ます。自分を信じないと。



▲神奈川県　南路亮さん：未だに人気高いですよね。やり直してもなかなかいけてます。



▲群馬県　リジュさん：最近次回作が気になる作品、多いですよね。ドキドキモノです。



▲富山県　チハルさん：広い部屋。憧れます。なんでも出しっぱなしにできるくらい広い部屋。



▲埼玉県　来田二三志さん：いるんですよね。本当に。あの逆パンダメイクは……ねぇ。



▲宮崎県　呪龍さん：つながりは……まあ、でも水着はイイモノですし。大事ですよ。



▲秋田県　河馬さん：ぶっ飛ばして行きましょう。ガッツの塊で。大事ですよね。



▲鳥取県　二宮瑛士さん：キャラの説明はもっと欲しいですけどね。ブツ切れちゃいますし。



▲福岡県　麻生梨玖さん：やな空気なんですよねぇ……。いじめはどちらも得しないのに。

「それにしても受験勉強ってしないといけないんですかねぇ？　私の通っている学校はソレなりに進学校なので、受験を１年後に控えた２年生の３学期から、戦いが始まりました（先生談）。なんだか、世の中はそんなことなくなってきてると思うんですが、高学歴って必要なんでしょうか？　どう思います？」静岡県　沼越シンイチロウさん：

そうですよねぇ。確かに、終身雇用制の崩壊と共に、日本の高学歴信仰も薄れてきている気がします。が、就職などの一要素としては、依然として高い割合で考えられています。事実、会社に入るための試験や面接で判るその人の個性っていうのは、それほど大きなモノではありません。その人の個性がとんでもなくて、誰が見ても話をしても「欲しい！」と思わせるようなモノなら良いのですが、同じくらい「いいかも」と思える人がいる場合、比べていくと、いつの間にか大きな要素になってしまっていることは多々あるはずです。少なくても高学歴であればあるほど、自分の就職したい会社に入れる可能性が上がるのは確かです。まあ、10年前くらいなら、ある程度の大学を出ていないと門前払いに近かった会社でも、最近では実力で雇用を考える様になってきていますから、大きく変わってきているのは確かなんですけどね。実際、高校の時に受験勉強バリバリにやっていい大学に行くのが良いか、中学卒業と同時に自分のやりたいコトをするか……その人によって向き不向きが大きく変わります。そのときは自分ではやりたくないと思っていても、後で考えるとやっておいて良かったなぁということもあります。160ページの京都府　緋月紫苑さんのように、御両親に進学したくないと告白したときに酷いことを言われちゃうこともあるでしょう。でもソコまで言われるってことは、親や先生が貴方を１人の人間として、まだ認めてくれてないのだと思います。それこそ、自分のやりたいことを貫く際に「やりたくないことをやってもムダ」じゃ、誰も納得してくれません。両親だって不安ですから。説明するときに自分的なメリットをキチンと解説しないと。雑誌を読むんでもいいし、先輩に聞くんでもいい、とにかく情報を集めて自分に必要なモノを目の前に並べないと。学生時代はある意味イロイロと考えるコトの出来る、準備のタメの時間です。両親や先生が薦めてくれるのにそうしないってコトは、ソレを凌駕するだけの意志と気力が必要です。度胸がすわらない、不安なら、とりあえず目の前の受験勉強ってヤツにチャレンジしてみるのも悪くないと思うのです。ハッキリとした自分の未来を掴むために。

ロボコン0点な人

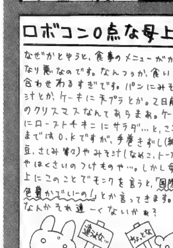
ごみ箱

今回は前号から間が空いたので、書きたかったことを忘れちゃった。（ほ）

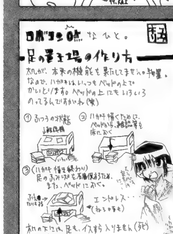
さて、毎回毎回今回はゲームをしませんでしたとは言ってられません。前回と同じ出だしですが、今回もちゃんとゲームをしていたのです。まぁ年末年始を挟んでそれなりに時間があったので当然といえば当然……なんだけど、結局新しいミレニアムの幕開けもゲームだったのは哀しい限りです。年末のゲームは『ヴァルキリープロファイル』でした。さんざん迷ったんだけど、『パラ・イヴ２』があっという間に終わってあまり２回目をする気力がなかったので結局買ってしまいました。それで、見事にハマってましたとさ。すでに随分前のことだったので詳しいことは忘れたが、『クロス』以来の勢いで遊んでました。イベントが長いのが難ですが戦闘が楽しくてしょうがねー!!　キャラが増えてきてコンボがバンバン決まるようになると楽しくて楽しくてムダに戦いまくっていた。キャラ１人１人にすっさまじいアニメパターン＆ボイスがあるので、ほとんど天界に送らずに鍛えまくっていた。というか最初のプレイだからと思って天界のことはあまり、いや全然考えずプレイしてたんですよこれが（例によってノドに続く）。



▲　さん：テスト前はハガキ。……それはマズイのです。多分。



▲　さん：バリエーション豊かでステキですよ。きっと。



▲大阪府　ユーヤさん：出しっぱなしになるんですよね……移動したりして。

ど、それが積み重なるとかなりのストレスを感じてしまう。セーブやロードの速さは特筆ものだし、プレイのテンポも抜群にいいだけに実にもったいないです。あと、いろんな所で報告されているけど、フリーズにはかなり泣かされました。知ってさえいれば回避できるものが多いのでいいですけど、自分が使ってるPS自体、会社から借りた古いものだから、ハードが原因で止まることが多いんですよね。ベストエンドを見た人なら分かる、あの1時間はあるのではなかろうかと思われるイベントの最後の方で止まったときは、さすがにキレそうになったですよ。しかしまぁ、いろんな不満点を吹き飛ばしてくれるくらい、個人的にはフィットしたゲームでした。早く続編が遊びたいですね。個人的には、あの戦闘システムを使用した、普通のRPGが遊びたい。あのエンディングからは続編は難しそうなので、ぜひシステム再利用のオリジナルストーリーで何か1本作ってほしいですね。エニックスだから、続編があるとすればPS2かな。期待してます。（ほ）

楽しいよね。本当に『ヴァルキリー』。買ってソンなし（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100 号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

（ロボコン0点な人からの続き）最初の方からゲームが気にいって、2度目にちゃんとプレイするとして、最初は好きにやろうと思ったワケです。ひたすら気に入ったキャラを鍛えまくり〜の、アーティファクト奪いまくり〜のとプレイしていたら、それが功を奏したのか、最初のプレイでいきなりベストエンディングにたどり着いてしまいました。最終的には2人くらいは送ったけど、結局天界のことは我関せずでした。ちなみに難易度はノーマル。すぐさまハードで再プレイを開始しましたが、正月は仕事のために『ギレン』をプレイしていたのでプレイは止まったままです。まぁ、もう少し忘れてから再プレイしたいですね。個人的にはかなり楽しかったゲームだった。『クロノ・クロス』で今年は最後だと思ってたけど、思いがけずいいゲームに出会えて良かった良かった。しかしその反面、不満点も多いのもまた事実。その代表的なのが、アイテムのソートができないとか、スキルや装備の煩雑さなどといった細かいシステム的な不備。ひとつひとつは小さいことだけ

そうだよね。うん（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび

豆がマイブーム。自宅でヒマなときは黒豆煮たり豆カレー作ったり。編集部ではフランスパンにハマってて、例の炊飯器はオブジェと化してます。つくづく移り気よのぉ〜。（中）

豆で思い出した。あの日は上野のアメ横へ豆を買いに行ったんだっけ。その足で秋葉原の中古パソゲーショップへ。久々にエロゲーでも見てくかぁ〜、と眺めていたら、1本のソフトが目に止まった。忘れもしないそのタイトルは『●き●き●マーレッスン』。絵柄は好きな感じだし、たまには姉妹丼もいっかな〜、と価格を見たら3,580円。しかし問題は価格でなく、値段のそばに表示された「ポストカードなし」だったりする。ま、ポストカードくらい……と思っていたら、近くに同じソフトがもう1本。こちらは4,480円で「ポストカード付き」。ま、ポストカードくらい……といいつつ、気がつけば4,480円お買い上げ（笑）。その後編集部で軽く仕事をしてから帰宅し、すぐに箱を空けてみると……ぐはぁっ!! ポストカードはたったの2枚〜？ 1枚450円換算!? ぼったくりか!? お、落ちつけ。問題はゲームの出来だ。面白かったらこの程度は目をつぶろう……っておい！ な出来でどうする。この野郎！ ……ふぅ、ファミコンソフトの値段に驚いた話を書こうと思ってたのに、そんなのは頭から吹っ飛んでしまった。いいかげんオマケにつられるのはやめよう、と思った1日でした。思っただけ、だけど。





▲沖縄県　環さん：でも透けるからこそ、チャイナドレス。線クッキリ。ワクワクしちゃいますよね。

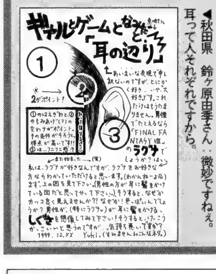
▲富山県　チハルさん：そうですよね。パンツ見えないハズがないです。アレは超超ミニですから。



◀岡山県　樹宮匡平さん　あまり理由にならないですよね。男装する。



◀富山県　夕珠姫さん：女性ホルモンってどんな感じで出るんでしょうか？



◀秋田県　鈴ヶ原由華さん：微妙ですねぇ。耳って人それぞれですから。



◀神奈川県　夢幻鳩さん：薬を使うとメチャメチャ傷みますからね。困りモノです。





◀埼玉県　夢子さん：熱くなれるいいゲームですけどね、『マジドロ』。ルールもカンタンですし。



◀千葉県　もんちっちさん：笑。スリットはバリバリで、当然下着無し。ナイスバディの宿命です。



◀神奈川県　ヨーグルトまりもさん：ソレはソレでステキな始まりですよ。多分。



◀埼玉県　よもぎもちさん：いいゲームです。単純にストーリーだけなら…昨年上位間違いなし。



◀栃木県　鳩サブレさん：雰囲気あるキャラ多すぎです。1枚の絵になりますよね。



◀滋賀県　惣水楓さん：1999〜2000年のリアルタイム。いい感じです。

◀岡山県　樹宮匡平さん：どうなんでしょうねぇ……。まあ、まずは『ベイグラントストーリー』でしょう。



▲静岡県　スピッツ犬さん：しかしことごとく当たりませんでしたねぇ。それにしても。



◀京都府　架上零さん：攻撃しちゃダメですよぉ。言いつけられても仕方ないですね。痛いですから。



◀大阪府　華月翔さん：セリフ恥ずかしいですよね。何もソコまでって……。



◀北海道　幡屋りゅうさん：明けてますが、そんなモノですよ。タイムラグあります。



◀宮城県　蘭丸さん：まあ隠れキャラですけどそんなに条件厳しくないような……。



▶大阪府　海緒かずねさん：気になりますねぇ……『幻想水滸伝III』はどうなるんでしょう？　まあ、ルックは大丈夫でしょう。名前も覚えてもらえない人たちとは違いますから。



◀滋賀県　民てる戸さん：ダイエットにも効果的らしいです。『DDR』。



◀福島県　桐蕉多槙さん：世界観はかなりシビアですよね。残酷な童話。



◀青森県　くめた夏緒さん：アルでしょう。そう思わせる……ワザとなんですよ、きっと。



◀愛知県　NeNeさん：ホノボノできるパズルはいいですよね。じっくり時間をかけてプレイです。

まんが／風上旬（ミレニアムだよ全員集合！　でも泣くね）

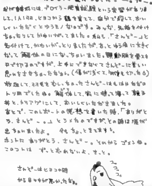


各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！
「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。
「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！ かもしれなかったり。



◀大阪府　MIRYONさん：そうらしいです。郵便番号はハッキリと。



◀神奈川県　漣なみさん：仕方ないですし、アレですけど……涙は出そうです。確実に。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

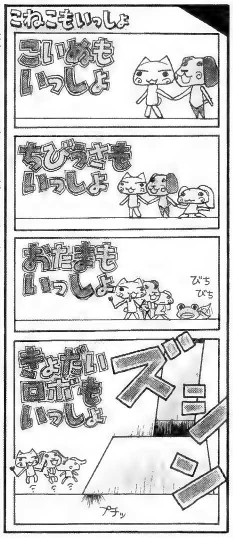
新コーナー！ あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！ 学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！ っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！ 何かを。

奴隷のどい

昔、バンドをやってたので、音楽にはうるさい俺ですが、「お、これ、いい曲だなー」と思ったゲームの音楽も過去にはありました。まず、『リフレイン・ラブ』（1作目）のオープニング曲。確か岩男潤子さんが歌ってたと思いますが、せつない青春応援歌って感じでイケてましたねー。あと『パラサイト・イヴ』（1作目）のループムービーのBGMもノリノリでした。ギターをギンギンに聴かせたかと思えば、急にきれいなピアノ曲になったり。あれもイイですねぇ。でも、俺が思う最高のゲーム音楽は、『トロンにコブン』のタイトルバックの曲！　「チャーン、チャララララーン〜」というあのメロディラインは、なんか勇ましくって元気が出てくる感じで最高っす!!　着メロにしたいくらいです。携帯持ってないけど。　（ぴ）

こねこもいっしょ

まんが／田中まさし（やはり技術レベルが上がると小さくなるわけですね）・イラスト／NDO



ランキング発表

465：トモ
420：鯖田ユキ
380：樹宮匡平
355：くめた夏緒
300：NeNe
290：楓来らみー
265：RATA
255：小見幸子
250：宮崎あさみ
245：秋山たつみ、いちがやまみ、仙蛙
235：雨宮五月、白河風華
230：如月二月、民てる戸、英桃、ポリエステル
225：吉四六、ねこ香織、ヒウラムト
220：藤崎尚
210：布施唯華
205：彩軌彼方、佐戸原ひろあ、松本あけり
200：あゆ

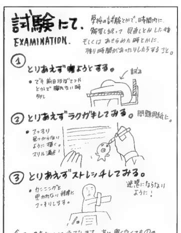
●195：伸縮自在のもやし、長尾叶矢、●190：H・制作所、水月ユーリ、●185：喜多川セイ、樹村S、蘭丸、●175：CUSTOM、亀道楽、昭直利、藤苺らえる、●170：東本夕夜、●165：朝月、風天、小島要、●160：TOMY、名古屋の妹、南さつき、●155：あずまことね、せんづき千春、のぶすけ、水上陽平、●150：今村カオル、さわだ愛、ばらスィー、リジュ、●145：祥人、すだこ、チハル、●140：松崎央実、山吹日和、●135：小鳥菜こぐみ、瀧上アサオ、日野晴火、●130：天野雪那、田中将司、藤真日雨露、ふむな、ユズコ、●125：秋月枯都、朝凪尺花、ぐなぐな、朱見珠、白河勇魚、ふぐ茶、柳けふ、李桃餅、●120：朝影礼都、葛城ヒナユキ、ごぢうり、乃亜、まさよし、まりやまね、森ノ夜鷹、●115：綾千、サハライワリ、火鳥ユウコ、ひろたかまつこ、水柾珠呂、●110：彩秘、菊地弥、水鶏、鶏肉、のみねこ、藤本明斗、四上ハルオ、来生侑花、●105：いちご、楓橋弥月、笹倉たかせ、白犬、十々夜、マルガリータ、水都花鈴、ゆず21号、●100：えんぜるまの、来田二三志、SATOMI、スっちょん、NAKO、ののき、日向アキラ、宮崎あきかず、★95ポイントは13人、90ポイントは10人でした。ハガキください！



◀大阪府　鯖田ユキさん：体当たりレポートとかいいでしょうねぇ。ガンガン。



◀愛知県　恒星さん：いいですねぇ。色々な意味で商品化は難しそうですけど。



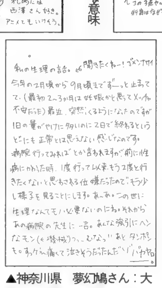
◀大阪府　モッピーさん：徹夜とかで寝てないと逆に眠れないですよね。



▲群馬県　沢瀬ゆうさん：ナニされたと思ってるんでしょうか？　ねぇ。



▲兵庫県　瀬戸狼さん：靴とか、歯ブラシとか入ってなくて良かったです。



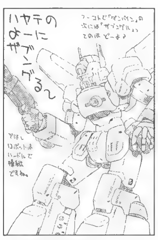
▲神奈川県　夢幻鳩さん：大変ですよね。恥ずかしいし。人に相談もしにくいし。



▲茨城県　淡海牛霜降りさん：逆らえませんねぇ。アッという間に無くなります。



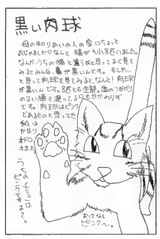
▲富山県　夕珠姫さん：家の中に鳩はカッコイイです。なに狙ってたんでしょうか？



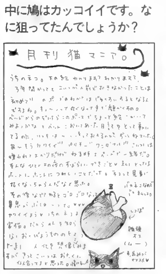
▲大阪府　雨宮五月さん：どうなんでしょうね？　ハンドルコントローラ大活躍。



▲宮城県　エアさん：そういうのってあるんですよね。連帯感っていうか。不思議。



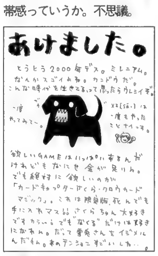
▲山口県　あまやりもさん：結構イロイロいますからね。肉球はピンクが一番？



▲神奈川県　猫多栞さん：カワイイですよね。たまに見せるしぐさとか。



▲静岡県　みやびいたるさん：そんなのは目潰しでしょう。って怖すぎデス。



▲富山県　リエファーさん：区切りに生きているのは確かにいい感じです。



▲大阪府　清水サトコさん：朝ゲーは確かにいいんですよね。時間長いです。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは2月1日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった（確定）。

「……まずは情報を」

ガッ！

ボクが飛び降りた瞬間、シズハは鞭を入れた。

ブワッッッ！

風の呪文、エアスラストでその行く手を遮っている数人の騎士を弾き飛ばす。本来は味方であるハズの聖騎士団がボクラに敵対するということは……王都で何かが起こっているのは確かだった。その辺の事情を詳しく聞くためにも、隊長らしい彼にイロイロ聞かないといけない。

「キュー……行くよ」

―ハイ、御主人様―

勝負は……比較的アッサリとついた。吹き飛ばしの呪文で他の騎士を気絶させると、最初に呪縛の呪文で動けなくしておいた隊長らしき騎士に向き直る。が、彼は第42小隊長ガディライアンと名乗ったっきり、何も話さなかった。そりゃそうだろう。まあ、拷問をするのも筋違いなので、仕方なく精神系の呪文を使うことにした。自白させたり、操ったりとある意味便利な呪文だが、自分への精神的な負担も大きいため、あまり使いたくなかったのだけど。剣化したままのキューを改めて握りしめる。

「深く入り込む王よ、そしてその眷属よ、我は命じる者なり。真実の言葉を求める者なり。グランダラスの王よ、その力を示せ。そして我が意を、我が意を叶えよ……」

ものすごく疲れたが、とりあえず、聞き出せそうなことをすべて聞き出すと、ボクは獣車を追いかけ、合流した。

「騎士団は……何も知らない。多分……ボクの勘だけど、皇太子を迎えに来た第26小隊は国王タウラス5世に極秘で任務を依頼されたんじゃないかな？」

山形県　フラダンサーWさん



◀岐阜県　宮崎あきかずさん：そして物語はドロドロに……なるんでしょうか？

ハードの神様の犬Σ

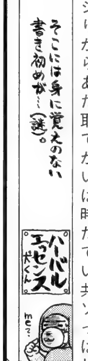
いやはや、私の2000年の始まりは散々。すでに2度も風邪を引いちゃって自宅にいても寝たきり。この原稿もクラクラしながら書いている始末です。誤字が多いかもしれないけど、（魔）さんが修正してくれるので、安心といえば安心かな（笑）。それにしても、喫茶宮田のバックに貼ってある「ハーバルエッセンス」の書き初め（？）が謎すぎ！　オレの本名入りなんですよ。コレを見てからなんだよな……風邪引いたの。　（犬）

この書き初め、（ハ）さんの仕業だとしたら威力抜群でした。えぇ。シャンプーとコンディショナーはこれに限るよね。仕方がないから購入して厄払いでもしますか（笑）。でも本当のところ、気になって仕方がないんですよ。毎日のように夢に出てくるんです。裸の（ハ）さんがシャンプーとシャンプーハットを持って「えへへ、わんわん。一緒に髪の毛洗おうぜ！」って。そりゃ熱も出ますわな（苦笑）。しかも足首を持って、逆さまに風呂へジャブジャブ突っ込むんですもの。なぜか（ハ）さん、ニコニコしてるし。わかりました！　今度、酸味の強い高級コーヒー豆を差し入れるから許して！　いや〜、嫌われているとは知りませんでした（笑）。さてさて話題は変わりますが、ほら、オレってば「ネコちゃんが飼いたい！」って連呼してたでしょ。そこでペットショップへ行ってネコちゃんの市場価格を下見しようとしたんですが、店の入り口に子ウサギが一匹100円で売ってたんですよ。毛並みとか柄もイイし、カゴとエサ1カ月分と消臭マット付きでナント3,980円！　ひゃっほー！　ウサちゃんと目も合っちゃったし、鼻がピンク色でヒクヒクしているからネコに似てるし「まぁ耳の長いネコだと思えば飼えるじゃん！」と夢膨らんだのも一瞬。ヤケに臭いから室内で飼うにはコツが要るという噂が頭をよぎり、後ろ髪を引かれる思いでサラバしてきました。帰宅してから「あ、ネコちゃん見忘れた」と気付いたのはお約束ということで（苦笑）。仕方がないから「ジャンボ・トロ」でも注文したいにゃ。1万5千円ですか（グハ）。う〜ん、命あるウサちゃん150匹分っていったい……。ちなみに素材のベルボアって何ですかね。オレってば、素材といえば鉄、プラスチック、紙、木しか知らないから（笑）。



★ヒストリー・オブ・199X　〜PART2〜★

前号ではどこまで書きましたっけ……そうそう、ポリゴンの時代に突入したところで終わりましたね。PSやSSがポリゴンでのオブジェクト表現を可能にしたわけですが、この技術革新にのみ込まれたマシンもあったわけです。その筆頭は3DOであったりネオ・ジオかもしれません。ネオ・ジオは今でもかろうじて現役（？）かもしれませんが、あと3年くらい2D全盛の時代が続けば今よりも明るい状況にあったと思います。しかし、それよりも可哀想だったのは3DOですね。当時、ナベP殿下、岩崎氏と取材へ行き、開発機材上で動作しているソフトを見て「こりゃすごい」と少々の感激すら覚えたのですが、その後、間髪入れずにSSとPSの発表が相次いでスッカリ色褪せてしまったという……。商売とはいえ残酷なものですなぁ。そういえば、ちょっと時を置いてM2というマシンもありましたね。思ったとおり発売されず、ブラックホールに吸い込まれて記憶からも消失する寸前でしたが、この原稿を書いていて思い出しました（苦笑）。これらのマシンに共通して言えることなんですが、マーケティングやソフトの充実度云々以前に、技術の投入時期を見誤ってしまった感があります。唯一、ネオ・ジオだけは2Dの格ゲーに絞って少数の固定ユーザーを獲得したのだから賢かったですよね。　つづく



●宮田ハム彦、真剣です！●

今年の目標は「運動をして、昔の体力とスタイルを取り戻す」です。で、先日近所のデパートでスポーツ用品のセールをしていたので足を運んでみました。まず目に付いたのが「エアウォーカー」。よく深夜のTVCMで流れているアレです。以前から結構気にはなっていたんですが、値段が高いこともあって手が出せませんでした。しかし、ここではなんと70％オフの9800円。つい即決で買っちゃいました。発送までちょっとかかるということでまだ使ってはいないんですが、今からスンゴイ楽しみです。うずうずしています。CMの金髪お姉さんみたいに早く大空に向けてテイクオフしたいです。　（ハ）

そのほかに買ったのは「パワーアンクル」。そう、ボクシングマンガの名作（？）、「リングにかけろ」でお馴染みの足につけるおもりです。あれを6kgも買ってしまいました。家に帰ってさっそく装着してみたんですが、結構つらいです。これをつけてジョギングに行こうと思ったんですが、いきなりはムリ。で、まずはコレをどう使うか考えた結果、『DDR』と併用して使ってみることに。早速プレイしてみたんだけど、ツラすぎ！

3回プレイしたら息ゼーゼー。体力に自信のある人で『DDR』好きな方はお試しあれ。

しいことが判明。実はPS版は、ほとんど別物と言っていいほど進化していたのでした。SS版にあったシステム的な不備が完璧に解消されており、その不備を逆に利用した戦法（拠点封じや部隊増やし、オトリ作戦など）がまったく通用しないのです。逆に戦略、戦術ともにものすごくフレキシブルに進化しているため、正攻法の攻略の幅が異常に広がっている。とくに戦術面においては、するべきこと、できることが多く、COM上で遊んでるSLGとは思えないくらい奥が深い。それでいて操作は直感的に分かりやすく、遊びやすい。ここまで作りこんだSLGって、過去を見ても例がないくらいの出来。SS版を遥かに凌駕する出来で、それでいて第二部では「Zガンダム」まで出てくるっていうんだから堪らないじゃないですか。いやはや、ホントによくできてます。ガンダムのゲームとしてだけでなく、SLGとしても後世に名を残すゲームになると思います。2月はこの1本で決まりです。ほかのゲーム遊んでる余裕はないですよ。（ほ）

リンクスはねぇ……スゴカッタねぇ。（魔）

いいなぁ……歩くヤツ。オレも欲しい。（魔）

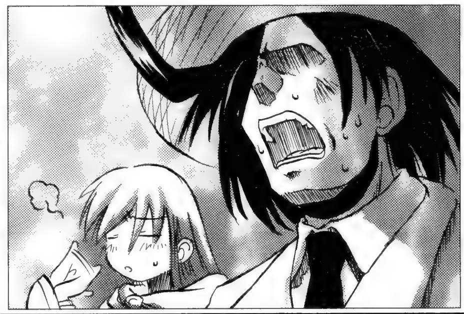
また、ビデオデッキ買っちゃいました。中古だけど。パナソニックのNV-SB800Wってモデル。96年秋発売された形式なので、3年ちょっと経つわけですが、状態もよく、ヘッドに関してヤレもなく、機外ともに上といったところでしょうか。もともと定価150,000円のモデルが、39,800円だったからお買い得度は上々でしたね。パナソニックのVCRを所有するのは初めてな訳ですが、結構いいですね。S/Nもいいし。色味もキレイ。これで旧御三家メーカー（勝手に分類）の三菱、ビクター、松下に関しては全部所有ですね。次は、新御三家東芝のA-SB99あたりかなぁ。ちょっと前の三菱機を狙うのもいいなぁ。まあ、あって困るものではないのでね、数増やして留守録対応。基本ですな。（ち）

昔、このはみ出しに「ソニーの縦置きできるDVDデッキがいいなぁ～」と書いたら、編集のMさん「買いました～。いいっすよ～」と自慢されてかなり悔しい思いをしました（笑）。迂闊に欲しいものを書いて買われるとこれほど悔しいのかと……今度から欲しいものは書かずにこっそり胸のうちに秘めていましょうか。書くとしても早々買うことのできないもの……車とか空母にするとか……（笑）。つーか、空母なんかなんにするんだ？　ちなみに「エリア８８」というマンガの主人公は金持ちになってなにをするかと思ったら空母を買いやがりました。さすがに当時子供だった私でも「すげー！　ボクも大人になったら空母を買って皆に自慢してやる」とは思いませんでしたが。くれるといってもいらないでしょう。　（う）

そんなワケで、年末のゲームは『ヴァルキリープロファイル』1本でお腹いっぱい。で、お正月は何してたかというと、『ギレン』でした。正確には、『機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜』。つまりPS版。まだ発売されてませんが、ちょっと仕事の関係で。しかしコレ、前号でも書いたけどSS版とはほとんど別物といっていいですね。詳しくはまぁ、特集ページが今号に載っているハズだから読んでください。とにかく、システムが変わってるもんだから、SS版の攻略本はまったく役に立たないですよ。自分はSS版をやってなく、始めてのプレイだったので最初はSS版の攻略本を用意しておいたんですよ（マニュアルがなかったので）。そしたら「なんでこんなデタラメばっかり載ってるんだこの○○の攻略本は!!」「攻略本に載ってないコマンドがいっぱいあるじゃないか!!」「なんだこの画面写真は!!　こんな画面、ゲームには出てこないぞ!!」などと文句ブーブー垂れながら見ていたんですが、SS版に詳しい人に聞いたら、攻略本はまったくもって正

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはＡ～Ｓ
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト92は「深層精霊体の保護、及び輸送」です。ファエラ地方、ファエラエアスの街では街の結界強化と鉱石精製のために深層精霊体の使用を決定。魔法都市フーズナエルから、高価な深層精霊体を購入して、ギルドの護衛の下、輸送中でしたが、謎の盗賊団の襲撃に合い、強奪されてしまいました。護衛を依頼されていた手前、ギルドは即断。クエストが設定されました。謎の盗賊団は様々な護衛隊の中でも最強に近いギルドの護衛隊をアッサリとけちらしています。正体は依然として不明のママですが、かなりの手練であることは間違いありません。基本的に戦士系の直接戦闘で「戦える」キャラの方が向いているクエストと言えるでしょう。選択は次の３つ。①：襲撃場所から近い、ラベスタの洞窟から探索。②：襲撃場所からそれなりに離れているフロバンスの森から探索。③：最も遠いカークシンクの坑道から探索する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（135号）発売日の２月10日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど92」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の138号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第135号　２月10日発売号：第131号発表
第137号　２月25日発売号：第132号発表
第138号　３月10日発売号：第134号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど92」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは129号募集分の発表



▲大阪府　MIRYONさん：その人ごとのキャラへの愛があっていいと思うのです。それにしても息が長いです。



▲神奈川県　天ヶ瀬亘さん：『エルツヴァーユ』の２もいいですねぇ。ユークスさんどうでしょう？



まんが／山形県　日野晴火（泣けますねぇ……悲しい……）・イラスト／六堂秀哉



▲神奈川県　KONAさん：いいですよね。なんだか時間がゆっくりと流れて行きますし。寒いときは特に。



▲千葉県　吉四六さん：おめでとうございます。スプリガン全員いたら良かったんですけど……。芳野も。



◀宮城県　NAKOさん：きっとそうでしょう。ちょことか、昔の仲間とか。もっと……って思いますよね。



◀千葉県　翔鳥さん：楽しめますよ。キャラとかカワイイですし。



◀新潟県　裾野吉丸さん：PS2はやはり今年一番の期待の星でしょう！



◀静岡県　小林ナルさん：ステキなカラオケ攻撃。ここでも先輩後輩が！　そうなんですね？



◀千葉県　如月紅葉さん：お話がぐんぐん進んでいきますからね。



◀北海道　朝霧レイさん：今年もいいゲームたくさん発売されますしね。



◀群馬県　のみねこさん：友だちにDPSを購入させるのはステキなコトです。ありがとうございます。



◀大分県　英桃さん：美味しいですよ。挽きたて、煎れたては本当に。



◀北海道　乃亜さん：想像上の生き物ですから、好きに書くのがいいような。笑。



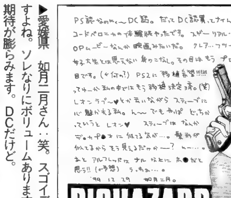
◀長野県　スっちょんさん：ガンバって下さい。まずは無理目から。ナイスバディは重要ですよ。多分。笑。



◀富山県　火村竜壱さん：そのうち返事くらいはしてくれるようになりますよ。いくら猫がワガママでも。



▲新潟県　藤苺らえるさん：ちょっとした面倒ではない工夫が必要な戦闘はレベル高いですよね。



▶愛媛県　如月二月さん：笑。スゴイデキですよね。ソレなりにボリュームありますし。期待が膨らみます。DCだけど。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回はめぼしい作品がありませんでした。珍しい出来事や、ちょっとＨな体験談まで、過去イロイロ掲載してきましたが、感動する、泣ける話はあまりありません。少ないワード数ですが、こう、グッとくるような作品をお待ちしています。笑。

自宅の近くに松屋ができました。これで夜中でもコンビニ弁当じゃなくちゃんとした（？）ご飯が食べられるってもんです。今までおいしいカレー屋はあったのですが、夜の10時に閉まってしまいます。吉野屋もあるにはあるんですが、ちょっと遠い……夜中に食いに行くにはちょいと不便。しかし、松屋なら24時間営業だろうし、なにより定食がおいしい。たまに編集部でも夜中に食べてます。昔から吉野屋より松屋の牛丼が好きでした。バイト帰りには毎日食べてたような気がします。難点は店に行く時間によって味が多少変わってくることです。朝方行くと味が濃く、忙しい時間帯に行くと「別物か？」と言いたくなるほど薄いです（笑）。まぁ、その点定食は注文を受けてから作るみたいなので、味が一定。安心です。　（う）

まんが／斉藤和衛（戦乙女好きって多いですよね。）



Nights of Knights

クエストナンバー89発表：129号募集分

今回募集のクエスト89は「ランドメイカーの追跡」でした。砂漠の民の道しるべとなるランドメイカーはオアシスを形成する魔法生物。1度その場に留まると100年間は移動しないのですが、ファララ砂漠の第38オアシスを支えていたランドメイカーが突如移動を開始。それを探索するのが今回のクエストでした。基本的に探索中心で、戦闘は起こらなかったため、どんな職業でもOKだったのですが、HPまたはつよさの数値が高いキャラの活躍が目立ったようです。

MVP

▶東京都　まりやまねさん：力の加減が出来ないのはハチャメチャっぷり大爆発です。でもそのおかげでバッチリ大活躍。HPは少な目でしたが、MVPに輝きました。選択も職業もストレートに①。かしこさや、すばやさなど探知能力もそれほど高くはないのに、大活躍。不思議です。笑。





◀京都府　ポリエステルさん：なぜでしょう？ 鼻水。スゴスギです。魔法？



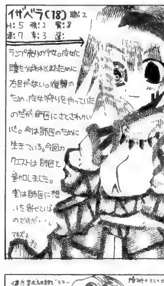
◀福岡県　来生侑花さん：気づいちゃったらもうドキドキものですからね。



◀鳥取県　二宮操士さん：天然少年は……何が天然なんでしょうか？ 気になります。



◀新潟県　藤苺らえるさん：操られるっていうのはイヤですよね。例え良いことをしていても。



◀大阪府　空月おみさん：恨みは衝動以外、何も生み出さないそうです。悲しいですが。



◀東京都　皐月あひるさん：気持ちいいんですよね。ボーっとしてるのって。



◀東京都　井上幸代さん：パイプがいい感じです。砂漠用の獣もいけてますし。



◀東京都　灰汁さん：そうなんですよね。ストーリーは文句ないんですが、一部サブキャラの扱いが……。



◀宮城県　楓来らみーさん：自分をお人形と思いこまないと……って悲しい感じです。



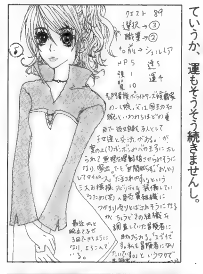
◀北海道　十二郎さん：魔眼ってやつでしょうか？ 呪われて死ぬっていう。ビーム？



◀兵庫県　ユキトさん：頼れるなら、ソレでいいのでしょう。多分。きっと。



◀北海道　柚月りんさん：自信があるならさらけ出さないと。ね。ドーンと。



◀新潟県　常葉あさみさん：ヤバイでしょう。っていうか、運もそうそう続きませんし。



◀福島県　コズエさん：なりますね。お肉は。ゴロゴロしてると特に。天敵ですから。



◀愛知県　名古屋の妹さん：入れ墨は入れすぎるとヤバイですからね。全身金粉と一緒です。



◀千葉県　さわだ愛さん：卓越した能力も確認できないと結局自称なんですよね。



◀山梨県　森ノ夜魔さん：カバンの中身が気になります。一体何が入っているのか……。



◀宮崎県　秋山たつみさん：驚異！ きっと、化粧品とかスゴイの使ってるんですよね。



◀北海道　マツスケ・マフユさん：ラブすぎです。人前だとパワーアップなんでしょうか。



◀？県　葵さん：愛に生きたっていうのはカッコイイですねぇ。私生活でも。ステキです。



◀宮城県　しいなれいむさん：レポート＝書類記入は面倒くさいですからねぇ。



◀岐阜県　宮崎あきかずさん：何を隠してるんでしょうかねぇ……。まきビシとか？



◀鳥取県　にむげBさん：いつの間にかとんでもない足手まといになってそうです。



◀長野県　世良遊さん：身体よりも大きいのは大変そうです。こけますしね。



◀新潟県　タムラミオさん：体温が異常に低いのでしょうか？ ちょっと危ないかもしれません。



◀東京都　藤神カナヤさん：ホッとしますからね。戦闘中はやめておいた方がいいですが。



◀群馬県　リジュさん：恋人は……それでいいんですかねぇ？ 抱きしめられないですよ……。



◀東京都　水都花鈴さん：ウソばかり書いているとそのうち痛い目に……ってもう会ってますね。



◀静岡県　とろろいもさん：水……どう考えても足りないでしょう。



◀福島県　コズエさん：偶然とはいえ受かったのならガンバルしかないでしょう！

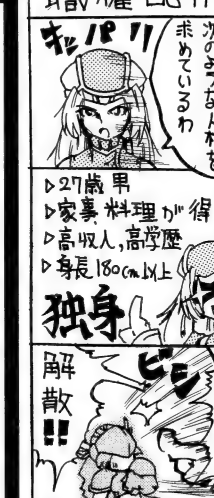


▲北海道　古川緋色さん：ロマンは叫びまくりでしょう。やはり。結婚したりしちゃうんでしょうか？　やっぱり。

賄賂を要求し、ソレが認められたので大ハシャギ（忠吉さん描いてもらっちゃった）。でもオレが交渉したにも関わらず、オレ以外のヤツが何となく得しているのがプッチムカツクが（コ）と（ハ）はVAIOにサインしてもらったし、（ち）は落書きにサインもらってた）、うれしいので良し。あ、そういえば、プレゼント用のテレカにも応募したんだけど関係者だからダメなのかナァ……裏から手を回せないかなぁ……って「汚い」？　ああ、オレは汚いよ！　もうドロドロ。笑顔でウソをつけるイヤな日本人の代表者のようなもんさ！　ガッハッハッハっ！　ちゅーか、オレさえ幸せなら、オレさえ欲しいモノをゲットできればいいんだよぉ～ん！　とまあ、ついつい年甲斐もなく興奮してしまうほど（VAIOのサインがよほど羨ましかったらしい）、イカスマンガなので、とりあえず、ここを読んでいる2億人の読者様は最低1冊購入、隙あれば2冊、そして3冊と同じ巻をどっきりの繰り返し映像のように買ってみるのが吉と出た！　というか、ソレが貴方の運命！　（魔）

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもＯＫ)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は0枚！　数字は7039でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚づつ、住所と共に書いてください。

聞く人聞く人、みなおもしろいという『ヴァルキリープロファイル』が、ちょいと気になりつつある昨今。しかし、『ポケモン』に手を染めてしまったため、ちょっと見送り……しかし、『シェンムー』はCMを見るとねぇ～。制作費70億って…どういう風にかかっているのかちょっと気になります。まさか、発売された『横須賀編』だけってことはないですよねぇ～。そもそもどんなゲームなんでしょうか？　あまり興味がなかったので情報がまったくない（笑）。しかし、このゲームは何作出るんでしょう？　3部作ぐらいが妥当と見ましたが……。最近どうもDCづいてて、やたらゲームがしたい（笑）。『ストⅢ』のデキがあまりによかったからでしょうか。『キカイオー』も期待してます……ふむふむ（謎）。（う）



まんが／香川県　H・製作所（まあ、位の高い神様ですから。仕方ないです）



◀愛知県　藤崎あすかさん：髪の毛食べちゃいそうになりませんかねぇ？　ドキドキ。



◀茨城県　高崎忍さん：まあ、ミーハーですからね。思いっきり。でもガングロに逆パンダは……。



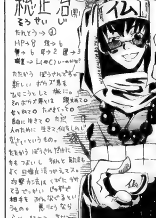
◀石川県　更人黙夜さん：そうやって規制がドンドン解除されていくのは……結構寂しかったです。



▲埼玉県　夢デさん：ガムシャラでまだ、思い出にも気づけないような高校生活が理想だと思いますよ。楽しそうです。



◀大分県　英桃さん：どの辺が不吉なんでしょうか？　何かに取り憑かれているとか？



◀大阪府　MIRYONさん：HPが高ければ僧侶も大活躍なクエストだったのでした。



▲埼玉県　すてき❤パンダさん：改造しちゃダメですよ。



▲宮城県　入間流凪衣さん：仲が良さそうでいい感じです。



▲福岡県　いちがやまみさん：衣装はスゴイですねぇ……。



▲京都府　架上零さん：まあそうとも言いますね。笑。



◀静岡県　南さつきさん：魔眼。隠していれば、大丈夫ならいいような気もします。



◀大阪府　雨宮五月さん：生きるのか、死ぬのか？　そのための勇者なわけです。



▲宮城県　相楽柚流さん：ニセモノ過ぎです。困りました。



▲岐阜県　犬嵐さん：犬人って不思議な生き物ですよね。



▲滋賀県　民てる戸さん：10歳にして……そんな能力が？



▲大阪府　清水サトコさん：可愛くないような…斧。



◀広島県　雨木澪さん：まあ、可愛い猫ですから仕方ないですね。



◀宮城県　蘭丸さん：自分の全てを賭けて仇討ち。狙われる方は怖いでしょうねぇ。



▲山形県　みるく1号さん：コスプレとかで見たいです。



▲北海道　あずまことねさん：そういうパターン多いです。



▲愛知県　茶比茂さん：決めちゃったんですね。



▲東京都　祥人さん：ステキな感じです。ボーっと。



◀北海道　TOMYさん：砂漠はねぇ……シャレにならないですけどね。



◀愛知県　虹色七星さん：楽しげな2人ですが、イロイロなモノを背負っていそうです。



▲北海道　乃亜さん：勢いで行動すると取り返しが……。



▲茨城県　小見幸子さん：イロイロとあるんですねぇ。



▲秋田県　鴻坂伊澄さん：楽しいでしょうねぇ。2人なら。



▲東京都　樹村Sさん：楽しそうです。隠れんぼ？



◀埼玉県　白河勇魚さん：動物たちがいい感じです。にぎやかでしょうねぇ。スゴク。



◀山梨県　日向アキラさん：お金はなくなりますよね。自分の好きなモノに使っちゃうと。



▲東京都　雪宮りんごさん：融合しなくても……。笑。



▲東京都　王乃砂居さん：むしっちゃだめでしょう。



▲東京都　松崎央実さん：カワイイですよ。鱗ヌメヌメで。



▲埼玉県　あゆさん：宗教にいってなくて良かったです。



◀福井県　渚のくろうさぎさん：ちぎれちゃってます。暗い過去ってところでしょうか？



◀大阪府　鯖田ユキさん：見ちゃうでしょう。お尻、そして胸を。特に胸は……ドキドキ。



▲宮城県　すがはらたけふさん：普通の猫はマズイですよ。



▲岡山県　樹宮匡平さん：大変です。シャイなジャイアン。



▲沖縄県　金城良さん：カッコイイじゃないですか。

▲香川県　かなえ佳漸さん：失敗しすぎは……。

さて、世の中イロイロあるけれど、ちょっと賄賂というか、サインをもらったので宣伝！　電撃大王で絶好調連載中の美少女（？）4コマコミック「あずまんが大王」の第1巻が、2月10日に発売される！　去年は、「ケロロ軍曹」もグッときたが、この「あずまんが大王」にもメロメロだ。というか、同じメディアワークス内にも関わらず、床部&DPS編集部のゴミのような人間（オレ含む）が六千円もする4枚組のテレカをワザワザ青山まで自腹切って買いに行っちゃったくらい大ブーム！　とにかく楽しいっていうか、ホノボノっていうか、好きーっていうか、猫子猫セットというか、榊さんー！　っていうか、まあ、もうわけ判らないだろうけど、「ケロロ軍曹」にス・テ・キ！　と思った貴方なら買って安心、大丈夫（多分。ガンダムネタはないけど）。かくいうオレ様も「6千円のテレカ買って来てぇ～ん」（仕事で買いに行けなかった）、そして「奴隷のノドとかで地道に告知するから、そのテレカにサインちょうだーい」などと、公然と

『ギレン』を遊んでいてふと懐かしくなったので、『劇場版ガンダムⅠ～Ⅲ』を見なおしました。3本をまとめて見たので後半は眠かったけど、やっぱり今見ても面白いんですね。割と初代ガンダムに大きな思い入れはなかったので、だれずに最後まで見れたのは驚きだった。逆に、すごく好きだった『F91』を見ていたら、2時間弱しかないのに後半はダレてしまいました。やっぱ初代って偉大なんですかね。ついでというか勢いで『0083』の劇場版も見たら、これは面白かった。自分のガンダムに対する思い入れの基準がよく分からなくなったです。さらについでに『0080』も見たかったが、近所の店にはなぜか1巻だけないので断念。これはDVDが出たら誰かから借りて見よう。（ほ）

「ブギーポップは笑わない」見ました。結構おもしろくて好印象。まだ第1話しか見ていないから、それほど書けることがあるわけじゃあないのですが演出などもよく練られてたし、ブギーポップの物語への関与の仕方も新鮮でしたね。「セラフィムコール」でも思ったのですが、こういった幻想的な不可思議感、出すのうまいですねぇ、村井さだゆき氏。「パーフェクトブルー」のときはあまり印象に残らなかったのですが、最近、氏の作風に対して好印象です。なんでだろ？　アニメの見方が変わってきたのかも、私の。そういえば、最近のメディアワークス版権モノのアニメ化作品、良作に恵まれてますね。放送中の「リスキー★セフティ」も楽しい。次はなにかねぇ。やっぱり「あずまんが大王」？　単行本も出るし。　（ち）



まんが／NDO（やるでしょ。そばにいたら。絶対）

GMCD News

今回のオススメは、「ストライダー飛竜2オリジナル・サウンドトラック」です。アーケードで好評稼働中の同名タイトルのサントラで、「飛竜」独特の世界観が楽しめる1枚です。

現在発売中
- 「アンジェリーク外伝3～禁域の鏡～」¥3,000（税込）コーエー ②
- 「悠久幻想曲3／ドラマCD」¥2,940（税込）ポニーキャニオン
- 「RONDO GATE オリジナルサウンドトラック Vol.2」¥2,854（税込）東芝EMI
- 「ジャングル・ブック オリジナル・サウンドトラック デジタルリマスター盤」¥1,937（税込）エイベックス
- 「ワイルドアームズTVアニメーション サウンドトラック」¥4,282（税込）SIM
- 「トルネコの大冒険2オリジナル・サウンドトラック」¥2,548（税込）SIM
- 「レジェンドオブドラグーン オリジナル・サウンドトラック」¥2,345（税込）SIM
- 「ファイナルファンタジーVIII ピアノ・アルバム」¥2,854（税込）SIM
- 「ストライダー飛竜2オリジナル・サウンドトラック」¥1,050（税込）セルピュータ ①
- 「ストライカーズ1999」¥1,890（税込）SIM
- 「餓狼MARK OF THE WOLVES」¥1,890（税込）SIM



▶初回特典として、前作『飛竜1』のメドレーを収録した8cmCDが封入されます。①



◀収録されているドラマは、『天空の鎮魂歌』のアナザーストーリーに。②

◀ゲームソフト激論座談会▶

「ゲーム業界も不景気なんですか？　近所のゲーム屋さんががんがん潰れていっているのが気になります。『ドラクエ』も延びちゃって2000年だっていうのになんだか暗い感じがするんですけど……そんなことないですか？」神奈川県　フラクタル三騎士さん：

魔：チューヤンは真中とやっちゃった派のオレ様ですが、あけましてミレニアム。今回の初っぱなはゲーム業界の景気について。景気……悪くないよなぁ。多分。

ち：電波少年いまいち見てない派です。そうですな。景気が悪いというか淘汰されているって感じですかな。

う：オレはどっちでもいい派。ダメな所が潰れていってるってこと？

魔：ダメなところというか、売れるゲームを作って無いところとか、あまりにも増えすぎたゲーム屋さんとか。それこそ、音楽ゲームなんてちょぴっとの制作費でガバガバ儲かるから、大儲けしてる会社も多いし。いいゲームを作っている会社がやばくなっちゃってるのは個人的にアレだけどなぁ。

ち：ヒューマンとか、データイーストとかですな。コンパイルってどうなったんでしょう？

魔：和議申請とか倒産とか、イロイロ違うから一概には言えない⬇



◀群馬県　ぽち夫さん：荒井注ですか？　あれ。他にいないとは思っていたけど……あまりにも違う感じだったんで。そっかぁ……仲直りしたのかぁ。

けどね。何かと大変なのは確かでしょう。

う：確かに暗い……けど？

魔：けどね、そんなのは他の業界ではもっとスサマジイからね。確かに「ドラクエ」はまだ発売日未定だけど、それこそ今年はPS2があるし、楽しそうなソフトもたくさんある。

ち：楽しいソフトが発売される以上、暗くはないですからな。

う：うんうん。『ポケモン』も楽しいし。

魔：PSで近いところだと、「ギレンの野望 ジオンの系譜」はスゴイよ。SS版が発売されたとき「これぞ究極のガンダムウォーSLGだ」と思ったけど、PS版はソレをアッサリ凌駕してるんだもん！　ふはーっ。始めちゃうとね、止まらないんだよね。ついついプレイしちゃう。ガンダム魂（呼び方はガンダマー）にとってはまさに史上最強のゲームと言えよう！「スパロボ」？「Gゼロ」？　かすむかすむ。笑。

ち：ガンダマーはプレイせねばですな。

う：ということで、ゲーム業界は不景気じゃないです。ってこんなんでいいのか？

「私はキャラクターでゲームを選んでしまいます。なので、好きなキャラが出てればお話はどーでもいいかなあとか思ってしまいます。なので友だちにゲームを勧めると「期待はずれだった」とか言われることが多いです。でもこういうのってアリですよね？」北海道　ミセスMさん：

ち：ありですな。というか、キャラでもストーリーでもイラストでも、そのゲームに興味を持たなかったらプレイしませんからな。

魔：そうだね。実はゲームをする理由なんてドーでもいいんだよね。良ければ良いほどステキなのは間違いないけど、何かひとつ光るモノがあれば「みんなは知らないけどオレは好き」って言えるしね。

う：ただ、客観的な判断は出来た方がいいと思うけど。

魔：そうだねぇ。何事も限度を過ぎると怖いからね。好きっていうのは盲目的に信じるのではなく、客観的に見比べて、キチンと判断した上でここや！　と突き進むモノだからね。

う：最近無くなってきたけど、昔は多かったですからな。記事であるゲームの欠点を書くと「なんで私の好きなゲームをけなすんだ」って意見がどーっと来るっていう。

魔：「ここは駄目だけど、オレは好きだな」って言えてこそ一人前でしょう。だってどんなに評判のいいゲームだって欠点はあるわけだしね。

ち：がーっと熱くなるパワーは大事なんだけどね。

魔：そうだねぇ。確かに。

「コスプレに興味があるんですけど、ああいう服ってどこで買うんでしょう？　高いんですよね？⬇



◀大阪府　鯖田ユキさん：2000年にハガキ描き。いい感じで思い出に残りそうです。今年もステキな年になるといいですよね。

きっと。アクセサリーも揃えるといくらくらいになるんでしょう？」茨城県　ゴラサマさん：

魔：コスプレって基本的に手作りじゃないの？

う：最近は売ってますな。高いけど。制服系で4～5万円とか。バッヂとか、拳銃とか、アクセサリを揃えたら7万とか軽くいっちゃいますな。

う：ふぇ……スゴイ。

魔：1度見たけど、セーラー服とか、本当の制服と同じ素材と製法で作られてるんだよね。

ち：まあ最近は買う人も多くなってる見たい。コスプレして踊るイベントとかも相変わらず大盛況らしいし。

魔：可愛い人とか、スゲーそっくりな人も多いしね。昔はおいおい、鏡見てから来いよって人バッカリだったのに。笑。

う：好きならいいんじゃないの？

魔：うん、いいんだけどね。でもみんながみんな、オイオイって感じだとギャラリーとして見る気にならなくなるんだよね。

ち：ワガママですな。私はただただ見てるのが好きです。

魔：あ、きさま、1人だけいいヤツになろうとしてるな！　オレだって基本的に見るのは大好きだ！

う：オレも好き。モミアゲとか。

ち：そういえば昔、メサイヤの…。

魔：ゲームショウのコンパニオンコスプレは特にいいよねぇ～。

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）



4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。



◀広島県　岸本智さん：皮はがしてから食べますよね。たまに。なんとなくうれしいです。笑。



◀福岡県　はにわさん：読者ページ多かったんですよね。PSどのルーツと言えばルーツです。



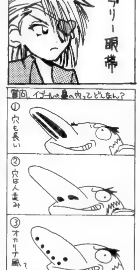
◀山形県　日野晴火さん：イヤですねぇ。まあ、お金で買ってますから……ってイヤですねぇ。



◀香川県　H・制作所さん：どこからか、剣とかも手にしてるんですね。アッという間に。



◀東京都　皐月あひるさん：ドーモくん大人気ですから。ヌイグルミとかも絶好調。



◀静岡県　とろろいもさん：怖いですねぇ……とにかく。鼻水が雨のように？　拭くの大変です。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：配りましょう。多分、そういう運命なのですよ。どうですか？



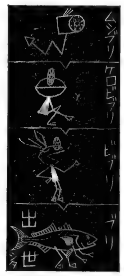
◀愛知県　ゆったりさん：まあ、ジャンボですからね。笑。ヒビでも入っちゃいそうです。



▲神奈川県　鈴乃葵さん：ポーズは見方を変えればそんなモノです。



▲栃木県　ぐなぐなさん：ひとつになるでしょう。そりゃ。



▲静岡県　ヤマゲさん：かなり点が多くなってますから。



▲香川県　H・制作所さん：確かに。いい感じで勇者の資格ないです。



▲千葉県　まさよしさん：ひかれすぎですよねぇ。死ぬって。



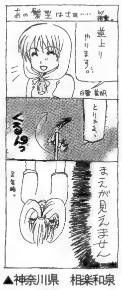
▲富山県　チハルさん：高いんですよね。メガネって。



▲岡山県　樹宮匡平さん：「今日は」って所が妖しいわけですね。



▲兵庫県　伸縮自在のもやしさん：そ、そうだったんですか……。



▲神奈川県　相楽和泉さん：見えませんねぇ。毛が多すぎです。



▲栃木県　ぐなぐなさん：どーしょーもないですよねぇ。もう。

うなものですな。で、ペン入れ。「……すげえ（笑）」。パソコンでイラスト描くってマウスでチョコチョコいじりながら描くイメージがあったんだけど、このタブレットには〝筆圧感知〟ってものがあるから、ペンや筆独特の〝入り〟と〝抜き〟ができるんですよ。感動して角度なんかも変えたりして、何度もただの線を描いてました。色塗りもスゲーの！　〝筆ムラ（いい意味でのムラ）〟なんかがちゃんとできるんだよ！　画材も水彩、アクリル、油彩からチョークまで選り取りみどりだし、無くなる心配もない。さらに紙のサイズだって描いてる途中から変更可能で、この人物もうちょっと左がいいなーとか感じたら簡単にできちゃう！　こいつぁスゲーの一言ですぜ。しかし、「ペインター」って比較的簡単らしいけど、使いこなすのは大変かも……。まあ、手書きの感覚も忘れちゃなんねーってことを念頭に、しばらくはカルチャーショックと大興奮で暇さえあればモリモリ描きつづけると思うけどねー。（ヨ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

寂しいクリスマスは友だちと飲み会なぞをしました。思えば酒を飲むのが久しぶりでした。もともとアルコールには弱いんですけど……まぁ、「酒を飲む」という行為よりみんなと酒を飲んでいるという雰囲気が好きなんですけどね。ホント飲み過ぎには注意しましょう。マジでいいことないですから（経験者談）。まぁ、飲んだのはいいのですが、そこでどうせならとプレゼント交換会をしました。編集部でやるなら秋葉原で売ってる「オタクグッズ」を買っていけばいいのですが、普通の人(?)相手になにを買っていけばいいか迷ったのですが、何とか喜んでもらえたみたいで一安心。ちなみに私がもらったのは犬の形をしたスリッパと……ルーズソックス（涙）。どーせいっちゅーねんって感じでした（笑）。（う）

この間おもいきって、ついに「Ｉｎｔｕｏｓ600」というタブレットを購入しました。なんのため？　ってCGイラストを描くためです！　こいつを友だちが持っていて、「今はパソコンでこんな風にイラストが描けるんだぜー」ってグリグリと描いて見せてくれたのに感動して、俺もやってみることにました。グラフィックツールは「ペインター5.0」です。友だちのアドバイスやインターネットなどで紹介している「ペインターテクニック」などを参考にさっそくチャレンジ！　まずイラストの構図を頭の中に浮かべながら、「ブラシツール（鉛筆）」で下書きをシャシャシャっと描いてみる。パソコンでイラストを描く場合、手元を見ながら描けないのでちょっと変な感覚……。この辺はなれれば問題なくなるみたいだけど。下書きが完成したらそいつを〝ブローター〟に変換。〝ブローター〟っていうのは「フォトショップ（有名グラフィックツール）」でいう〝レイヤー〟みたいなもののこと。まあ下書きの上にトレーシングペーパーしいて、それをトレースするよ

ＰＳ拡張計画

ただいま「姫８号」がテンパってます。ギリギリの原稿上がるの待ちながら原稿書いてます。なんかもう、年末も結局ヒマじゃなかったんですよ。30日まで会社に来てたし。さすがに年始は世間様同様、４日まで休めたのですけどね。（ち）

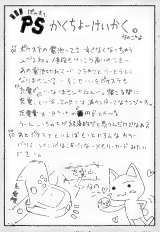
いやもうすぐですなぁ、ＰＳ２。時期的に考えてもこの号が発売される頃には触れる実機が編集部に来るのではないかと思われますが(何しろ発売約１カ月前ですし)、ホントに来るのかなぁ､心配だなぁ。発売日延びたりしないかなぁ。ドキドキ。そういえば、39,800円用意しておかなければいけないのか。痛いなぁ。年明け早々から知らないウチに無駄遣いしてるからですな。それにどこで買えばいいのだろう？　やっぱ予約が必要なのかなぁ？（魔）に聞いてみよっと。



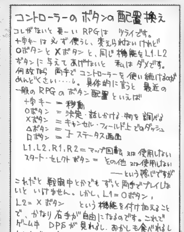
▲大分県　英桃さん：名刺交換しなくても買いますよ。



◀秋田県　鈴ヶ原由季さん：ちょっと使いづらそうです。笑。手が痛くなりそうで。



▲京都府　刃霧海さん：充電、良いですねぇ。欲しいです。



◀広島県　水月ユーリさん：あった方がいいですよね。コンフィグ。大事ですよ。



▲埼玉県　○んこ特攻！さん：紙袋は破れそうです。



◀東京都　熊野春哉さん：動物の毛は天敵ですから。掃除はしてあげないと。

他機種のことも話したい

相変わらずドリキャスを持ってない。肝心の資金は、ビデオに化けてしまったし、今月は固定資産税の納めもあるからなぁ。また買えないな。（ち）

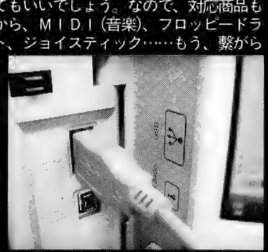

◀静岡県　小林ナルさん：楽しいんですよ。移植されませんかねぇ？

ＳＳ版も随分楽しんだけど、今度のＰＳ版もかなりよさげですなぁ『ギレンの野望』。さすが、平野耕太もビックル、いやビックリなデキ。まぁ詳細は（魔）や（ほ）が語ってくれることでしょうが、ホント、発売日が楽しみです。当然のごとく、セーブが遅いのだけはしょうがないけどね。ここらへん考えると、ぜひＰＣでも出してほしいですなぁ（無理だろうけど）。何しろ画面は広くなるし、操作性もマウスなら完璧だし。いいなぁ。憧れちゃうなぁ。自分のＰＣで『ギレンの野望』。そう考えると、国内のＰＣゲーム市場がほとんど崩壊しちゃってる現状が恨めしいですな。輸入ゲームばっかりだし。

パソコン買って何をする？

ＵＳＢは便利だなぁ！　ってことで今回のお代はＰＳ２にも付いているＵＳＢという名の拡張端子、っていうか穴。ここにイロイロと突っ込んでメチャメチャにしてやれば、誰だってメロメロなのだ！　ってわけわからん。（魔）

さて、ＵＳＢです。最近のパソコン、ウインドウズもＭＡＣも共に採用されてます。とりあえず、世界共通と言ってもいいでしょう。なので、対応商品もとんでもなく多いです。データの送信から、ＭＩＤＩ（音楽）、フロッピードライブ、キーボード、マウス、タブレット、ジョイスティック……もう、繋がらないモノはないです。なので、キチンと対応しているソフトがないとダメだけど、ＰＳ２を買ってくれば、即、キーボードやマウスを繋いだり出来ちゃいます（使えないけど）。つまり、将来ＰＳ２でキーボードが使えるようになったとき、専用を買わなくても、ｉＭＡＣのヤツで流用できちゃうってコト。コレは実はスゴイことなんだよね。イロイロ使いまわせるって大事だよ。まあ、今年中にはその成果が発揮されるに違いないです。期待しましょ。

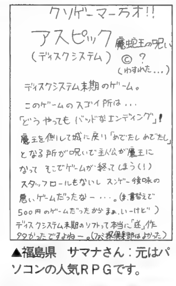

▲コレがＵＳＢ端子。イロイロなモノが繋がる。マウスとかキーボードとか、データ転送にも便利。

クソゲーマー万才

ＰＳ２の発売が近いせいか、気になる発売タイトルが少ないように思います。寂しい気持ち……。（う）

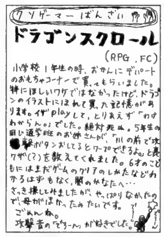
あまり魅力的な新作ゲームがないので、秋葉原で安く売られているゲーム探しに凝っています。定価だとちょっと……というゲームでも発売後半年以上たつと、こっそり値引きされていて「この値段なら買ってもお得」な感じです。貧乏な私にとってこれはなかなか嬉しいのですが、安いからといって数多く買ってしまうと、結局貧乏に(笑)。気をつけないと……。それにしても、ＦＣやＰＣエンジンの中古ソフトが高い気がします。何とかならないでしょうか？　いろいろ遊びたいものがあるのにぃ。

なんか前回『スパロボ』の話をしたので、今回もそれで行こうかと。Ｎ64版もやってみたいんですが、やるとＧＢ版の『リンクバトラー』もやらなくてはいけないのでちょっと手間が……(笑)。なにせ、私の好きなＦ91とゴーショーグンが『リンク～』をプレイしないと登場しないユニットだそうじゃないですか。Ｎ64版は声はないですが、合体攻撃といったオリジナルシステム、読み込みの早さは魅力ですね。ユーザーとして、スパロボファンとしていずれ遊んでみたい……できれば、もうちょっと販売価格が安くなってくれれば嬉しいかも(笑)。で、実は楽しみなのが『スパロボα』。フィールド画面がリアル（？）になったけど、基本的な部分は同じみたいです。しかし、なにより戦闘画面でユニットがグリグリ動くのがすごい。技ひとつひとつ違ったアクションをするのです。カットできるとはいえ、一度は見てほしいデキです。

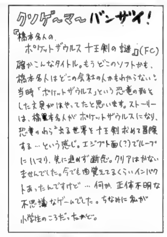


▲福島県　サマナさん：元はパソコンの人気ＲＰＧです。

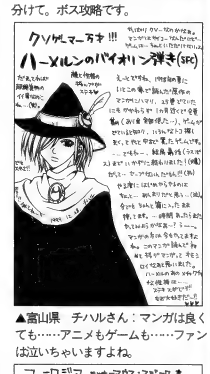

▲群馬県　のみねこさん：出来よかったですからね。画面の右と左で担当を分けて。ボス攻略です。



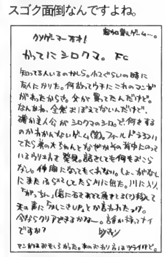
▲愛知県　シャボネットさん：スゴク面倒なんですよね。



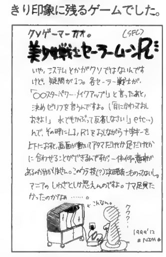
▲千葉県　海野幸さん：思いっきり印象に残るゲームでした。



▲富山県　チハルさん：マンガは良くても……アニメもゲームも……ファンは泣いちゃいますよね。



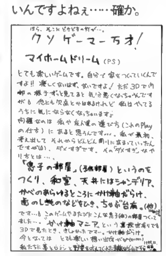
▲広島県　岸本智さん：何もないんですよねぇ……確か。



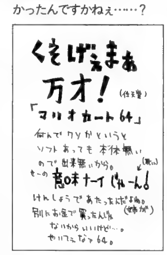
▲鳥取県　にむげＢさん：見たかったんですかねぇ……？



▲東京都　皐月あひるさん：ゲームバランスはムチャクチャでしたから。動きとかは可愛かったんですけど……。



▲鹿児島県　月南水希さん：自分なりの楽しみ、ありますよね。



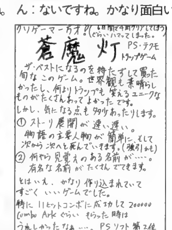
▲東京都　とくめいきぼうこさん：ないですね。かなり面白い。



▲埼玉県　化月まぐさん：顔変わりスギですよね。種類少ないし。育てがいは全くなし。泣けてきます。



▲香川県　Ｈ・制作所さん：でも中身は……普通でしたねぇ。



▲兵庫県　福田豊さん：いいゲームです。もっと盛り上がって。



まんが／福岡県　DEN77（やな親子ですねぇ……なぜ裸？）

雑学の王子様

今回のテーマは「節分」。本来、節分とは「季節の変わり目」という意味で、昔は立春、立夏、立秋、立冬と、年に４度も鬼を追い出していたそうです。（だ）

２月３日（または４日）に行われる節分。これは一説によると追儺（ついな）が形を変えた行事といわれています。追儺は古代の中国の風習で、熊の皮をかぶり、金色の目玉が４つある面を被った呪者が、手に矛と盾を持って、鬼を追い出す行事。ちなみに古代の中国では、鬼というのは疫病や災害を象徴する存在だったそうです。さて、この行事が日本に入ってきたのは７世紀の飛鳥時代。日本では、追儺は「鬼やらい」とも呼ばれ、８世紀になると新年を迎える宮廷行事の一つとして大みそかに行われるようになりました。そして15～16世紀、室町時代からは全国各地の神社や民間でもこの行事が行われるようになり、仮装した鬼を追い出す「芸能形式」のものと、マスに入れた「いり豆」をまく「豆まき形式」のものに二分されたのです。加えて、期日も大みそかでなく、立春の前日になり「節分」と呼ばれるようになりました。ところで、「なぜ豆をまくのか？」といいますと、これは中国から伝来した風習という説、また京都の鞍馬山にいた鬼に豆を投げつけたのが起源という説があり、ハッキリとはしていません。ただ、宮廷や神社仏閣でなく、民間では「福は内、鬼は外」と言いつつ豆をまき、年の数だけ拾って食べる「豆まき」の風習が室町時代には伝わっていたようです。そうして現在のように、東は新勝寺や浅草寺、西は壬生寺、吉田神社といった場所で大がかりな豆まきが行われるようになったのは江戸時代からといわれています。では次回！

去年の年末の目標は、大掃除でした。掃除しないから部屋がものすごいことになってるんですが、これを何とかしようというのが目的です。実はこの目標、年頭からあった難題なんですが、とうとう今年も果たせませんでした。不必要な本やＬＤを秋に処分したので何とかなるだろうと思ったがそれはかなり甘かった。必要なもの、ちょっと必要なもの、必要ないけど捨てるのは忍びないものが積み重なり、完全な地層を形成している状態ではなかなか手がでません。始めたら始めたで１週間はかかりそうな勢いなので、結局のんびりゲームをして過ごしましたとさ。てなワケで今年の目標。部屋の大掃除。まぁ今年は契約更新の年だし。なんとか年内には……。（ほ）

■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。『ジオンの系譜』は燃える。というか、スゴイ。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。連絡取れないと思ったら思いっきりインフルエンザだし。大丈夫？

■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。調理器具揃いすぎ。お見事だモノ。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。『ジオン』ハマルよね。なんちゅーか名作決定。

■うききくん：『ポケモン金・銀』飽きただと？　オレが『ピカチュウ』のデータ消しちゃったっていうのに！



まんが／兵庫県　伸縮自在のもやし（パンの枚数は覚えてないですよねぇ。笑）・イラスト／岩瀬さとみ



▲青森県　くめた夏緒さん：そうですよね。はやいのは充実している証拠ですよね。



▲奈良県　龍奈さん：楽しいですよね。こういう細かいイベント＋壮大な冒険絵巻も楽しめますし。



▲新潟県　RATAさん：歳は取った方が幸せでしょう。だからこそ、ガンバルわけですよね。



▲新潟県　タムラミオさん：どうですか？　それほど恋こがれたソフトをプレイしてみた感想は？



▲静岡県　とろろいもさん：始めちゃうと先が気になるタイプですからね。『WA』。



▲滋賀県　民でる戸さん：元々見えてませんからね。あのデザインはショックでした。



▲愛知県　スズキハヤテさん：笑。飽きますよね。どんな好物でも。野菜も食べないと身体に……。



▲長野県　スっちょんさん：おめでとうございます。良かったです。やりまくってください。



◀秋田県　雨乃透さん：被りモノはいいですよね。心がなごみます。笑。



▲大阪府　水無月翡翠さん：男だけ、女だけのパーティもそれなりに楽しいですよね。



▲栃木県　ぐなぐなさん：イヤがるでしょう。当然。インコや鳥さんは特に嫌いますから。



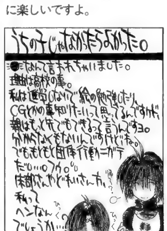
▲秋田県　カクヒロさん：金はなくてもやりたい。判ります。判りますともぉ！　ぐわっ！



▲鳥取県　二宮瑛士さん：どうなんでしょう？　アップルは……ですし。『3』で判明？



▲京都府　水柾珠呂さん：なんていうか……悪くはないんだけど……っていう複雑なデキですよね。ファンとしてはお悩み所です。文句が言いにくいっていうか。



◀京都府　緋月紫苑さん：両親にお金を出してもらうなら、言う通りに。自分で働いてまで好きなことがしたいのなら、それがベスト。



◀宮城県　白河風華さん：DCの『コードベロニカ』も面白そうなんですよねぇ。ちゃんとPSでも出してくれませんかねぇ？



◀福岡県　ATURAさん：イロイロありますからね。そういうコトもありますよ。とりあえず、少しずつ、クリアしていくしかないでしょう。あせってもミスる確率が上がるだけです。



▲千葉県　まさよしさん：トロンさまはまあ、女王様ですし。八重さんは……擱めません。そしてシルビィ。……強がる、ガンバる女の子に弱いわけですね。笑。



◀奈良県　龍奈さん：病気ではないので安心して下さい。笑。魅力的なキャラ盛りだくさんですからね。



◀栃木県　ぐなぐなさん：最近のゲームはほとんどこの手ですからね。酔いやすい人には厳しい状況かもしれません。



◀山口県　あおかわ祐也さん：判らないと先に進めませんからね。でも自力で解いたときの感動はもう……格別。



◀大阪府　高野涼記さん：キャラに魅力を感じるなら迷わず買いですよね。特に多人数プレイはかなりのモノです。



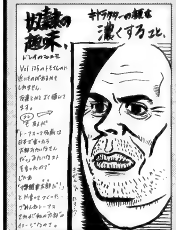
◀栃木県　綾瀬七美さん：エリーは自己主張はチャンとするでしょうからね。ことあるゴトにスキンシップ。笑。ソレはソレで楽しい三角関係のような気が。果たして主人公はどちらを？

奴隷の趣味

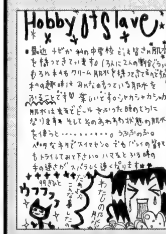
さて、最近は趣味でゲームがしたくて仕方ありません。『ヴァルキリープロファイル』も途中だし『ジオンの系譜』ヤリ込みたいし。まさに酒池肉林状態なのに、プレイできないこのもどかしさ。　実は……『ドラクエ』延期して良かった（魔）

「床部の人もなかなかのようですが、私の趣味はプラモデル収集です。昔はチャンと作ってたんですけど、最近は集めるバッカリ。時間がないと作れないんですよねぇ。模型って。最近また流行のガンプラもですが、戦争物とか、車、お城なんてのも射程範囲です。溜まってます。実は最近、プラモデルを保存しておくタメだけに家を借りました。地方なんて家賃は異常に安いんですけど、家族からはものスゴイ目で見られています」宮城県　パパさん：

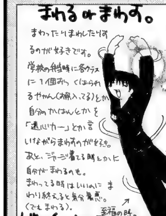
笑。2児のパパはそういうコトをしちゃいけません。そんなお金があったら、子供にオモチャでも……って自分から喜んで買っちゃうんだろうなぁ。とりあえず、オレはその気持ちが分かるけど、家族の人はどうなんだろう？　ケンカしないように気を付けて。笑。



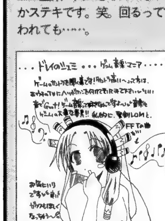
▲大阪府　モッピーさん：スゴイ太郎ですねぇ。ゴツイ……。しゃべると怖そうです。



▲岡山県　きみひとみさん：何となく楽しそうです。小さなイタズラは楽しいですよね。



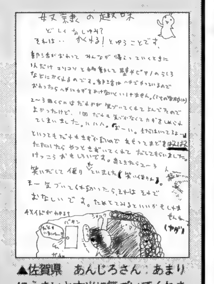
▲三重県　山口忍さん：なかなかステキです。笑。回るって言われても。



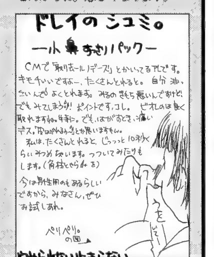
▲栃木県　味みるこさん：高いですよね。ミュージックCD。サウンドテストで代用？



▲福岡県　XANADUさん：関係のないモノの組み合わせがいい感じです。牛乳美味しいです。



▲佐賀県　あんじろさん：あまりにうまいと本当に気づいてくれませんからね。悲しくなります。



▲栃木県　篠海さん：掃除好きになるのは良いことですよね。気持ちいいですし。



▲山口県　笹倉たかせさん：ついでに英語もやっておくといいと思うんですが……。笑。

ンスはあるでしょうけどね。で、最近欲しいのがゲームボーイ本体（笑）。やはり通信で進化するポケモンや、前作から持ってこないといけないポケモンがいると手許にもう一台欲しくなるものです。年末からカラーはどこに行っても売り切れ状態で、最近ではポケットすら売ってる店が少なくなってきている……。ポケットは一度貰ってるので（ライターの小岩さんに気前よくあげてしまった）、どうせならライトが欲しい。友人のをいじらせてもらったらカラーより画面は大きいし、なによりバックライトなので明かりを気にせず遊べるのがいい。カラーだと家で遊ぶ場合、常に明かりを背にしなければ、画面が見えないのです。ただ、白黒なのと赤外線通信で「ふしぎなおくりもの」ができないのが難点といえば難点ですが……まぁ、カラーが一台あるのでいいでしょう（笑）。ちなみに、ライトは本体の色が金と銀しかないのはいったい……。やっぱり遊んでいるポケモンが『金』だから色も金にしたほうが？　でもシルバーのほうが流行だし。（う）

奴隷のどいつ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：むふぅ……オレが話をつけておいたのに……キミラの方が得するとはなにごとだ！

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。なにごとだその2！ VAIOにサインしてもらうなんて！

■だいめいくん：電子レンジのネタまったくの間違いじゃないからいいじゃない。そんなに気にしなくても。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶宮田バイト。なにごとだその3！ ずるいぞ！

■ぴかりんくん：部屋を掃除したり何かとした方がいいことがたくさん溜まってそうだね。お互い。

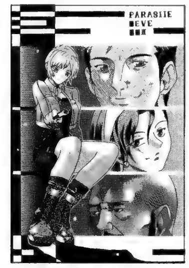
最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！ 見事当たった人はスゴク誉められます。



◀千葉県 彩軌彼方さん：そのドキドキ感がたまらないんですけどねぇ。



◀栃木県 すりめさん：人を選ぶのも確かですからね。ソレはソレでいい気がします。



◀宮崎県 秋山たつみさん：誰でも出来る『パイオ』っていうのがポイントです。



◀栃木県 関谷ゆーごさん：日本縦断はいいですね。時間がないとできませんし。



◀富山県 火村竜壱さん：固定のコスチュームって厳しいとき多いと思うんですけど。



◀大阪府 高野涼記さん：確かに。助けたくても助けられない……って設定似合いそうです。



◀新潟県 RATAさん：ブワッとなる形の髪型ですね。量多いですよね。ツヤツヤですし。



◀千葉県 月路さん：お年玉でゲットなのです！ 今の時期はいいですよね。



▲東京都 ゴッドアイさん：どうなんでしょうか？ 気になります。どきどき。



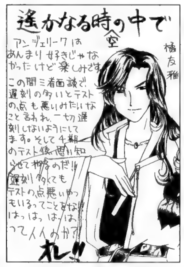
▲北海道 TOMYさん：非常食って言って、さっと食べちゃう気がします。ときが来れば。



▲奈良県 輪廻さん：地なんですかねぇ？ 属性：地球。それなら何となく納得いきます。



▲岐阜県 犬嵐さん：細かい作りが売りですからね。キャラが生き生きしてます。



▲岩手県 佐藤さん：遅刻少なくて〜ですね。笑。そんなこと言わずにガンバってくださいよ。



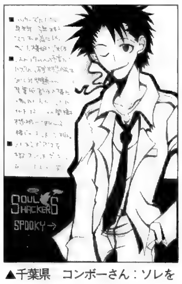
▲愛知県 蒔鳩ヒズルさん：貸し借りは慎重に。友だち関係が壊れないように。



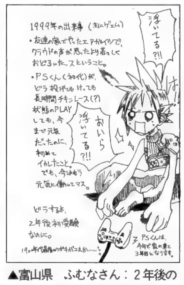
▲茨城県 機巧さん：今年もよろしくお願いします。少しずつでもレベルアップしていきましょう。



▲群馬県 リジュさん：今の技術で作りなおしたモノを見たいっていうのはありますよね。



▲千葉県 コンボーさん：ソレを言い始めると、既におしまいって気もします。気にしないのが◯。



▲富山県 ふむなさん：2年後の受験はまあ、ひとまず置いておいても……あ、ダメですか？



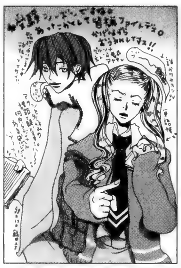
▲愛知県 藤崎あすかさん：いいですよねぇ。温泉卓球。燃えるような戦いです。汗出ますから。



▲香川県 H・制作所さん：楽しくなりますよ。ツボ突きまくりなゲームがたくさん発売されそう。



▲東京都 藤神カナヤさん：そういう要素が絡まりあって……気になるんですよね。



▲大阪府 鯖田ユキさん：戦いましょう。では床部は入稿と戦います……って仕事ですね。



▲広島県 水月ユーリさん：時間かかるんですよねぇ。楽しい脇役多いですし。盗賊団とか。



◀東京都 熊野春哉さん：そうやってことごとく年賀状が投稿用のハガキに変わっていってしまった……って人……多いかもしれませんねぇ。



◀埼玉県 来田三三志さん：いくら小さくても5年はかかりましたねぇ……。でもそれだけ感動しますもんね。いい思い出でしょう。



◀秋田県 天野雪那さん：おっさん……というか、キャラのバリエーションが豊かになりましたよね。いろんなキャラが登場しています。



◀埼玉県 ふぐ茶さん：いいですねぇ。なんていうか……ソレまで偽善じゃんなんて思っていたモノを信じられるようになるって大事ですから。



◀埼玉県 白河勇魚さん：『カルドセプト』ぐらいですかねぇ？ 1Pプレイが楽しいTBLって。なので期待しましょう。



◀東京都 亀道楽さん：虚しいですよ。デートって言いませんしね、本当は。とりあえず買い物に付き合うとか、そんな感じで。



◀山梨県 日向アキラさん：影響されあってますからね。全ては。世界人類幸せに……は無理でもPSど読者様は幸せに。どうでしょう？



◀東京都 藤島製壱号さん：というか……どれもかなりやばいような。ってあまり人のことは言えませんけどねぇ。困りました。



▲埼玉県 ◯んこ脱走さん：ふとしたキッカケで止まってしまうことありますよね。モンスター辞典抜けちゃったとか……。



▲宮城県 NAKOさん：『4』って発売されるんでしょうか？ 既に『3』は『アーク』じゃないですからねぇ……。次はPS2？

なんだかここまでハマるとは思ってもいなかった『ポケモン』。携帯ゲームはちょっと空いた時間にできるのが強みです。家でもスイッチひとつでできるので（PSなどはTVの電源やらなんやら入れなくてはいけない）、ついつい遊んでしまいます。『金・銀』では出てこないポケモンもいるようで、その補完のために『ピカチュウ（黄）』を買いました。これならヒトカゲ、フシギダネ、ゼニガメが1度のプレイで入手できるし、なにより『赤・緑・青』よりイベントが増えているのがいい。『金』の途中で『黄』をやるのもなんなので、とりあえず前者をクリアしようと地道にプレイしております。それにしても今となってはですが、『赤』を途中で投げ出してしまったのが悔やまれる。なぜもっとハマっておかなかったのか……そうすれば、任天堂のイベントにも積極的に参加して、ミュウをゲットしていただろうに……。しかも、悔しいのはいつの間にか元床部のさとちーが、なぜかミュウを持っていること。本当にずるいっす。まぁ、ここまで人気なんだからいずれチャ

ハガキ二千枚！ 来たらいいなぁ……

「本気で言ってるの？」雅美は自分の耳を疑った。昨日まで仲良く時間を過ごしていた恋人の孝和が、突然別れてくれと告げてきたのだ。「なぜ？ なぜなの？」取り乱す雅美。とにかく、電話ではらちがあかないと、孝和の部屋に急いだ。「何があったの？」部屋の中央には……なんと、人間の形にハガキが撒いてあった。「コレはなに？」昨日、孝和は近所で捨てハガキを拾ったのだという。最初は小さな犬型だったソレは、撫でながら、ミルクを与えると、女性型のハガキに大変身。「それは大変ね」……何も言えなかった。

緊急告知

ある、しめ切りギリギリの木曜日、DPSバイトのF くんは受け取ってきた奴隷の漫画原稿をチェックしていて、ハッと気づきました。
「今日は木曜日だからソフトたくさん発売されてるよなぁ……」ではなくて、
「あれ？ ハガキ募集マンガが入ってない……」
そうです、不幸な出来事はこうして起こったのです。

そんなわけで。
今回のこのスペースはマンガ探索中のためお休みです。
見つかり次第掲載される予定です。
傷心の床部部員のためにもハガキをください。

〒101-8305（株）メディアワークス
DPSど係

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？ さらに言えば！ イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！ とにかく送ってほしいの！ ね？

電撃PlayStation

Vol.134

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P163・164のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月9日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.164から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男　②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3　⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生　⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイト　⑯無職・休職中　⑰主婦　⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②時々買っている　③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量　③買ったソフトの情報量　④紹介している作品の数　⑤新作情報　⑥レビュー　⑦連載コーナー　⑧業界情報・ニュース　⑨付録　⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[特集]グランツーリスモ2　②[特報]カードキャプターさくら クロウカードマジック　③[特報]砂のエンブレイス ～エディンの里のネーブル～　④[特報]聖霊機ライブレード　⑤[特報]ストライダー飛竜1&2　⑥[特報]賭博黙示録カイジ　⑦[特報]MACROSS PLUS―GAME EDITION―(マクロスプラス ゲームエデション)　⑧[攻略]パラサイト・イヴ2　⑨[攻略]CHASE THE EXPRESS(チェイス・ザ・エクスプレス)　⑩[攻略]バイオハザード ガンサバイバー　⑪[攻略]ときめきメモリアル2　⑫[攻略]チョコボスタリオン　⑬[攻略]STREET FIGHTER EX 2 PLUS　⑭[攻略]電車でGO！ 名古屋鉄道編　⑮[攻略]カオスブレイク エピソード フロム カオスヒート　⑯[RPG]ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち　⑰[RPG]ポポロクロイス物語II　⑱[RPG]ヴァルキリープロファイル　⑲[RPG]クロノ・クロス　⑳[RPG]レジェンド オブ ドラグーン　㉑[RPG]サモンナイト　㉒[RPG]リトルプリンセス マール王国の人形姫2　㉓[RPG]ロックマンDASH2 ―エピソード2 大いなる遺産―　㉔[RPG]ウィザードリィ ～DIMGUIL～　㉕[RPG]RPGツクール4　㉖[RPG]2000年期待のRPG大追跡!!　㉗[連載]DPSソフトレビュー　㉘[連載]電撃PSコロシアム　㉙[企画]クラッシュ・バンディクー レーシング　㉚[連載]4色奴隷　㉛[連載]電撃プレイクエスチョン　㉜[連載]ウラワザデータベース　㉝[連載]まんが はじめて物語　㉞[連載]電撃コラムス　㉟[連載]PSの奴隷　㊱[PS2]劇空間プロ野球　㊲[PS2]ライゼリート～エフェメラル ファンタジア～　㊳[PS2]オールスター・プロレスリング　㊴[PS2]ステッピングセレクション　㊵[PS2]ETERNAL RING(エターナルリング)　㊶[PS2]決戦　㊷[PS2]鉄拳TAG TOURNAMENT　㊸[PS2]ストリートファイターEX3　㊹[PS2]ØSTORY(ラブストーリー)　㊺[PS2]Play Station2 トピックス　㊻[新作]ベイグラント ストーリー　㊼[新作]スーパーロボット大戦α　㊽[新作]タイニーバレット　㊾[新作]ワールドスタジアム4　㊿[新作]infinity(インフィニティ)　(51)[新作]BRAVE SAGA 2　(52)[新作]007 トゥモロー・ネバー・ダイ　(53)[新作]ジェットでGO！　(54)[連載]電撃PocketStation　(55)[特集]機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜　(56)[連載]電撃NEWS STATION　(57)[連載]電撃モノSTATION　(58)[連載]電撃ランキングステーション　(59)[企画]Sister Princess

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど）⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。次から1つ選んでください。
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌の広告　④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント　⑦友だちの情報　⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本　③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム専門誌　⑤何も参考にしなかった　⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション　②NINTENDO64 ③ドリームキャスト　④サターン　⑤スーパーファミコン　⑥ゲームボーイ　⑦ゲームボーイカラー　⑧ワンダースワン　⑨ネオジオポケット(カラー含む)　⑩ポケットステーション　⑪ビジュアルメモリー　⑫パソコン　⑬プレイステーション2

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください（3つまで)。

【18】購入したいと思っているプレイステーション用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.239～241)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】購入したいと思っているプレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.239～241)から選んでその番号を2つまで選んでください。

【20】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.239～241)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【21】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【22】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮ドリームキャストプレス ⑯The 64 DREAM ⑰Game Walker ⑱Vジャンプ ⑲月刊ファミ通64プラス ⑳ゲーム批評 ㉑gM ㉒その他

【23】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【22】の一覧から1つ選んでください（電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉓とお答えください)。

【24】インターネットは利用していますか？
①毎日利用している　②週に2、3回利用している　③週に1回利用している　④利用していない

【25】【24】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか？　2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで　②自宅のパソコンで　③iモード端末で　④(iモード端末以外の)携帯電話・PHSで　⑤ザウルスなどの携帯情報端末で

【26】【24】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、主に何のために利用していますか？　2つまで選んでください。
①メール交換　②個人的な楽しみでのホームページ閲覧　③仕事・学業のためのホームページ閲覧　④オンラインショッピング　⑤チャット(インスタントメッセージ系含む)

【27】【24】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか？
①はい　②いいえ

【28】【27】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用したいと思いますか？　2つまで選んでください。
①メール交換　②個人的な楽しみでのホームページ閲覧　③仕事・学業のためのホームページ閲覧　④オンラインショッピング　⑤チャット(インスタントメッセージ系含む)

DPS Vol.131「創刊5周年記念 大感謝プレゼント」の当選者発表はP.140に掲載されています。

電撃PlayStation 創刊5周年 特別大感謝プレゼント

Vol.127からクビを長～くして待っていてくれたみなさま、お待たせしました!! いよいよ待望のPS2本体プレゼント、応募方法の発表！ 一筆入魂気合いで応募だ！

電撃PlayStationだからできた太っ腹企画!!



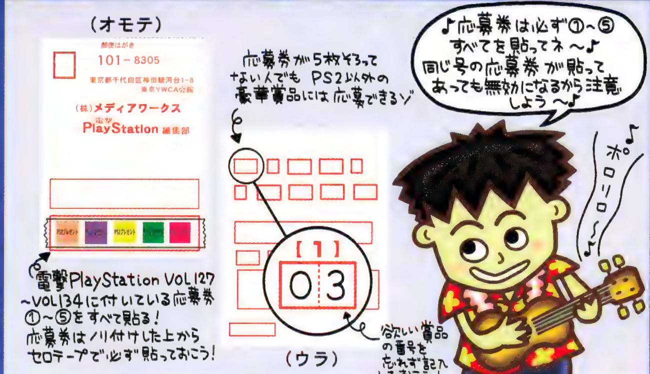
PS2本体 なんと34名様に!!

5枚の応募券を1つに合わせ、PS2本体をGetせよ!!



©Satomi Iwase／MediaWorks Inc.

PS2プレゼント・応募の決まり



PS２プレゼントに応募される場合は、本誌Vol.127、Vol.129、Vol.131、Vol.132、Vol.134に付いている①～⑤までの５枚の応募券が必要です。P.162に付属のアンケートハガキの所定の位置に５種類すべての応募券を貼り、応募してください。PS２プレゼントに応募された人はもちろん、応募券のそろっていない人も次ページのプレゼントには応募できます。アンケートハガキの所定の位置に欲しい賞品の番号を忘れずに記入してください。

電撃PlayStation
PS2プレゼント
応募券⑤
（Vol.134）

⇦コレが最後の応募券だ!

その他の賞品は次ページへ!!

※バックナンバーのお問い合わせは、主婦の友社　本の注文係（TEL:03-5280-7588／月～金9:30～17:30）まで。売り切れの場合はご了承下さい。
また、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。　イラスト／カリジュンパンク

電撃プレイステーション創刊5周年記念
大感謝プレゼント第2弾!!

創刊5周年記念プレゼント第2弾!! 今回も1つに決めるには迷ってしまうような超豪華賞品をバーンと大放出!!



3名

1 パナソニック ポータブルMD（録音再生） SJ-MR100-S

▲99年のスーパーグッズオブザイヤー、オーディオ部門でも銀賞に輝いたポータブルMD。録音も再生もコレ1台でバッチリOK！



2 アイワ CD-MDラジカセ CSD-MD10

3名

▲CD、MD、カセットと3種類のメディアで音楽が楽しめるオールインワンタイプのラジカセ。デザインもおしゃれ！



4『テイルズ オブ ファンタジア』ドラマCD ANTHOLOGY Vol.1 &サイン入り台本セット

3名

◀『TOF』ドラマCDシリーズ最新作！ 今回の主人公はミントとクラースだ！（提供：ムービック）



5『Lの季節 ～A piece of memories～』ビジュアルファンブック

5名

▶各キャラの設定から攻略法まで、『L』の魅力がギュッと凝縮された1冊！（提供：アスペクト）



▼撮影してすぐにカードサイズの写真ができる、大人気のインスタントカメラ「チェキ」。まだまだ入手困難なアイテムにフィルムを付けて。

3 富士フイルム インスタントカメラ チェキ

5名



6『こねこもいっしょ どこでもいっしょ追加ディスク』こねこトロぬいぐるみ

3名

▶非売品の全長約40cmのこねこトロのぬいぐるみ。つぶらな瞳が超ラブリ～。この機会にゲットしよう。（提供：SCEI）



7『ヴァルキリープロファイル』フェザー型チョーカー

3名

▶鳥の羽を模した飾りを付けたチョーカー。裏面には『ヴァルキリープロファイル』のロゴ入り。（提供：エニックス）



◀桃の香りのせっけん&入浴剤と2000年カレンダーの3点セットだ。（提供：ハドソン）

8『桃太郎電鉄V』オリジナルグッズセット

10名



3名

◀カートに乗った姿もりりしい、クラッシュのぬいぐるみ。全長約30cmだ。（提供：SCEI）

9『クラッシュ・バンディクーレーシング』クラッシュぬいぐるみ



10 電撃プレイステーション ミレニアム福袋

5名

◀DPS編集部からキミへミレニアムな「福」をプレゼント！ 中身は……。（提供：メディアワークス）



11 シェゾ　12 チコ　13 キキーモラ

『ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ』戸部淑先生直筆イラスト色紙

各1名

◀この世に1枚しかない、戸部先生描き下ろしのイラスト色紙！ 本誌のコロシアムでは勝てない人に最後のチャンス！

（提供：コンパイル）

PSソフト 各3名



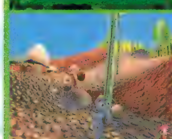
14『ときめきメモリアル2』

隠しキャラの登場でますます盛り上がる人気SLG。今回は通常版を3名様にプレゼント！（提供：コナミ）



15『ターザン』

同タイトルの映画も人気のACT。手に汗にぎる興奮が、キミのPSでもよみがえる!?（提供：コナミ）



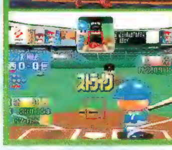
16『バグズライフ』

虫の視点で展開される3D・ACT。乱暴者のバッタから、仲間を救い出そう!!（提供：コナミ）



17『筋肉番付Vol.1 ～オレが最強の男だ！～』

ケイン・コスギや、藤原組長など人気芸能人も実名で登場するSPG。（提供：コナミ）



18『実況パワフルプロ野球99決定版』

コナミの定番野球ゲーム最新作！ 開幕版とは一味も二味も違うぞ。（提供：コナミ）

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者の発表は2月25日発売の本誌Vol.137にて行います。アンケートの回答内容は、当選落選には一切関係ありません。また、P.163のPS2プレゼントに応募した人も、このページのプレゼントに同時に応募できます。

2月9日（当日消印有効）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承下さい。また、1番のポータブルMDの色は選べません。

電撃PlayStation2

PS2の情報を先行スクープ!!



CONTENTS

気分はすでにペナントレース開幕！

劇空間プロ野球™
AT THE END OF THE CENTURY 1999



プロ野球ファンならずとも息をのむような、実写と見まがうばかりのプロ野球ゲームがスクウェアから登場！　スクウェアの技術力とPS2のスペックが、野球ゲームに新時代の幕開けを告げる！



PS2	SPG	劇空間プロ野球	3月（予）	▶スクウェア
				▶価格未定
			▶対応周辺機器未定	

プロ野球中継さながらの真リアルベースボール!!

スクウェアが放つPS2の初SPGタイトルは、'99年シーズンのプロ野球のデータをベースにした、本格派野球ゲームだ。タイトルからもおわかりのように、NTV（日本テレビ）のプロ野球中継番組「劇空間プロ野球」と提携。おなじみのスーパーインポーズ（選手名や成績、イニング・ボールカウントの表示）を採用し、選手たちの躍動感、スタジアムの興奮が実際のテレビ中継を見ているかのように伝わってくるぞ。では、『劇空間プロ野球』の見どころの数々を紹介していこう。

PS2が野球ゲームのクオリティをここまで高めた!!

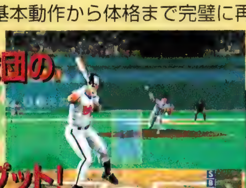


スタジアムの臨場感を

選手個々のデータを完全再現!!

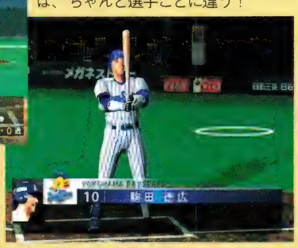
1999年のデータをベースにプレイスタイルを完全シミュレート！

12球団の１軍登録されていた全選手の実名、データを再現しているだけでなく、選手個々のプレイスタイルをモーションキャプチャし、投げる、打つ、走るといった基本動作から体格まで完璧に再現されているぞ。



セ・パ全球団の、1軍選手データを完全インプット！

◀▼バッティングや投球のフォームは、ちゃんと選手ごとに違う！



バッターボックスに入るベイスターズの波留

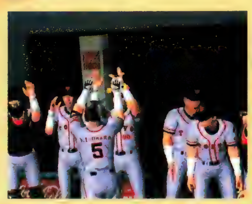


似てるー！

◀顔も似ているけど、バッターボックスに入ったあとの仕草がこれまた似てる！

スクウェア独自のフェイシャルアニメーションで顔の表情も豊かに！

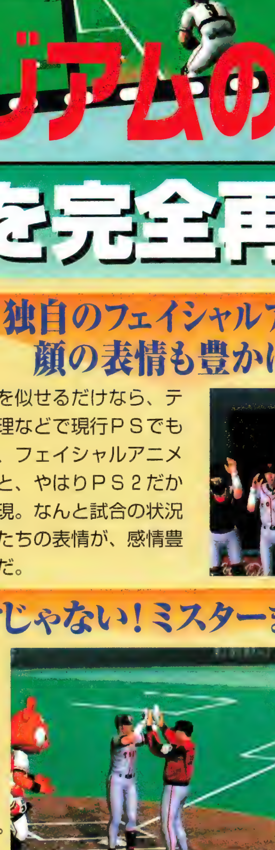
顔やその動きを似せるだけなら、テクスチャーの処理などで現行ＰＳでも可能だ。しかし、フェイシャルアニメーションとなると、やはりＰＳ２だからこそできた表現。なんと試合の状況に応じて、選手たちの表情が、感情豊かに変化するのだ。



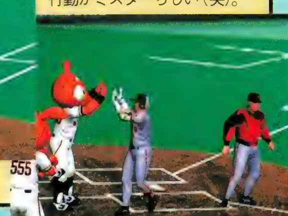
◀清原のＨＲを祝福。ゴジラ松井、気合いの雄叫び!?

選手だけじゃない！ミスターまでそのまんま

選手のみならず、監督や球団マスコットまで見事に描写されているのが『劇空間プロ野球』のスゴイところ。とくとご覧あれ。



◀▼HRを打った選手を出迎えるジャビットと長嶋監督。行動がミスターらしい（笑）。



ミスターらしささく裂！（笑）

細部までこだわった演出シーンの数々…

今までの野球ゲームにはなかったシーン満載！

PS2の表現力が、今までの野球ゲームにないシーンを次々と見せてくれる。ホームベース上でのクロスプレーや、自打球を当てたときのモーションなど、シミュレータでなければ実現できないようなシーンが、さりげなく表現されている。プロ野球のシーンを飾る演出が『劇空間』にはギュ～っと詰まっているぞ。

清原の特大ホームラン！



◀▲ナイターの照明、夜空に咲く祝福の花火。コントラストがすごくキレイだよね。実写と見間違えてしまうほどのクオリティは圧巻。

ぐわっ！これは痛い！


▲▶自打球を当てた瞬間のモーションまで再現されている。足を引きずりながら苦痛に顔を歪ませるベイスターズの石井。実際に動きを見せられないのが非常に残念だ。

多彩なカメラアングルにも注目

テレビ中継のカメラワークを意識しているところも『劇空間』らしさを漂わせる演出の一つだ。野球中継に近いカメラワークで、すべてのプレイを堪能できる。ファンにはたまらない演出だよね。



★『劇空間』だけに、実況アナ・解説の声にはあの人が！

各試合の実況アナウンスには、NTVの今井伊佐男アナウンサーが。解説者として江川卓、掛布雅之、山本浩二各氏を起用！　3500パターンにも及ぶ実況と名解説ぶりをゲームで聞かせてくれるぞ。



◀得点の入ったパターンの違いによって、実況や解説の内容が異なるというから驚きだよね！

まさに「劇空間プロ野球」そのもの！

生みだす4つのリアリティを徹底紹介!!

本物同然のスタジアム

全11スタジアムを完ペキ再現！

実名なのは選手や監督だけじゃない！　12球団がフランチャイズとして使用している11球場の細部まで完全再現しているのも、このゲームのこだわりの1つとなっている。つまり、前代未聞の11球場公認なのだ。

ナゴヤドーム　千葉マリンスタジアム　横浜スタジアム



注目!!



なんと！広告までも実名！

◀東京ドームのレフトスタンドをバックにしたカメラアングル。注目してほしいのは、フェンスに描かれている広告（スポンサー企業名）だ。見ての通り、すべて実名。広告の位置、ロゴや書体などが忠実に再現されている。もちろん、11球場すべて！

ビジュアルに負けない操作感！

モーションと一体化した操作性を実現！

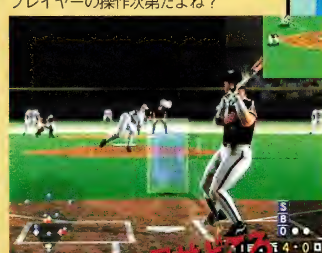
どんなに見た目や動きがリアルでも、操作性がともなわなければSPGとしておもしろ味が半減してしまう。『劇空間』はこの点にも抜かりはなく、プレイヤーの操作に的確な反応を示してくれるとのことだ。



流し打ちだって自由自在！

▲スイング時に押すボタンを変えることで、ひっぱったり、流し打ちしたり、センター返しを狙ったりと、自由自在に打ち分けられる！

▼ピッチャーの能力を引き出すのも、プレイヤーの操作次第だよね？



投球術も腕の見せどころ


◀インハイに直球を見せて……というのも投球術だ。

コナミが放つ新機軸RPG PS2に堂々登場!!



PS2 RPG	ライゼリート ～エフェメラル ファンタジア～	夏予定	▶コナミ
			▶価格未定
		▶対応周辺機器未定	



放浪の楽士 マウス

楽士と泥棒、表と裏の顔を持つ少年。言葉を理解する楽器「パチモ」とともに各地を旅する。

楽士と泥棒、2つの顔を持つ少年



美しき姫は何を思う…

◀ロレイユ姫の美しさにしばし心を奪われるマウス。しかし、姫のあまりにも感情のない表情が気になっていた。





少女たちとの出会いが意味するものは?

◀▼地上の楽園と呼ばれ、そこでの生活のあまりの楽しさに、行って帰ってきた者はいないと言われているパンデュール島。多くの人たちが憧れる、この不思議な島に足を踏み入れたマウスと、少女たちとの出会いにはどんな意味が隠されているのだろうか。

STORY

旅の楽士として、気ままな生活を送る泥棒・マウス。ある日彼のもとに永遠夏(とわなつ)の島パンデュールから招待状が届く。うまいもうけ話でもないかと島へとやってきたマウスは、招待状の送り主・ゼハルポリスと会い、5日後に迫った彼とロレイユ姫との婚礼用の曲作りを依頼される。その後、ロレイユ姫と対面したマウスは、美しいけれど、まったく感情のない彼女の表情に違和感を感じる。婚礼の祝祭にわく島で何かが起ころうとしていた。



姫の冷たい瞳に隠された秘密とは?

地上の楽園に隠され

た闇に挑む"楽士（ライゼリート）"の冒険



魔王を愛した少女の戦いへの決断とは!?

謎の鉄拳少女
ルミー
魔王を愛し、魔王に仕える女性。しかし魔王の非道さを知り、マウスの仲間となる道を選ぶ。

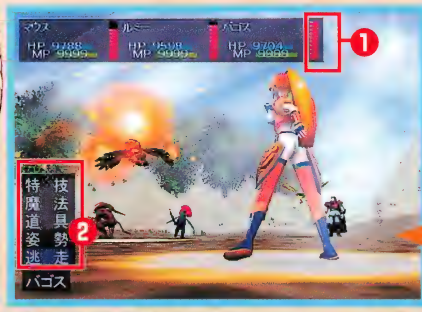
今までのハードではできなかった超リアルな世界がここに誕生！ 20世紀最後の年にコナミがPS2で贈る、超期待のRPG『ライゼリート』の物語とゲームシステムをチェックしていくぞ！

リアルな冒険を実現する新システム

『ライゼリート』でテーマとなっているのは、よりリアルな世界を作り出すこと。このソフトでは物語の舞台となる島の町や森などすべてがキャラのサイズに合わせて同じスケールで作られ、さらに、町に入ったりするときにも画面の切り替えがない。そのため、プレイヤーは自分がどこをどのように移動しているかという感覚を損なうことなしに、現実の世界を歩くのと同じ感覚で冒険できる。またゲームの中ではリアルタイムで時間が経過していくので、その時間にその場所にいなくては起こらないイベントなどもあり、世界を現実と同じ空間として描ききっているのだ。ここではそんなリアルな世界での冒険を盛り上げる新システムを大紹介。



▶PS2の美しいグラフィックを駆使することで、より迫力あふれる戦闘シーンが実現した！



❶**アクションカウンターシステム（仮）**
時間経過とともにたまるカウンターを消費してコマンド入力をする。コマンドによって、カウンターの消費量が違う。
❷**コマンド選択式バトル**
簡単便利なコマンド形式を採用。「姿勢」コマンドの意味は？

ダイナミックなカメラワーク



◀さまざまな角度から戦闘を見せてくれるのだ。

リアルタイムアドベンチャー

▼現実世界と同じように、時間という概念が存在するので、人のいる場所が変化したり、特定の時間にならないと起きないイベントがあったりするぞ！



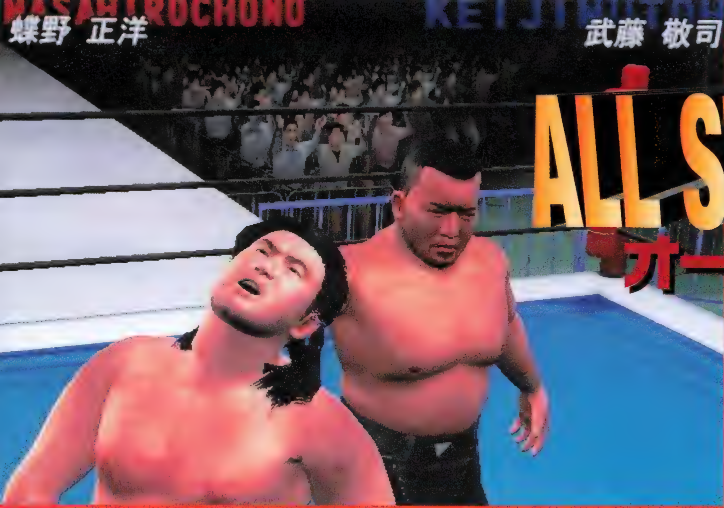


リアルサイズマップ

◀▼冒険の世界は、そのすべてが、人の大きさに合わせて作られている。船や建物などが、キャラの大きさに対して正確に作られることで、よりリアルな空間を再現できるのだ。



ライゼリート
REISELIED
Ephemeral Fantasia™



ALL STAR PRO-WRESTLING
オールスター・プロレスリング

新日本プロレスをフィーチャーしたプロレスゲームがスクウェアから登場！　PS2だからこそ可能になった超リアルなグラフィックで、プロレスゲームが変わる！

PS2	SPG	ALL STAR PRO-WRESTLING オールスター・プロレスリング	2000年予定	▶スクウェア ▶価格未定
			▶対応周辺機器未定	

あのスクウェアから超リアルなプロレスゲームが登場！！

スクウェアのPS2における隠し球は、なんとプロレスゲームだった！　これまでスポーツゲームとはほとんど縁がなかっただけに、驚いた人も多いことだろう。しかし、実写映像と見間違うかのような超リアルな映像を見てもらえば、期待するなという方がムリ。その技術力の高さを改めて思い知らされる。

本作にかけるスクウェアの意気込みは、右で紹介しているディレクター・天河氏のコメントからもうかがい知ることができる。どんなゲームシステムになるのかなど、まだ明かされていない要素は多いが、続報を楽しみに待っていてほしい。それでは、現時点で判明している情報を紹介していこう！

開発者が語る『オールスター・プロレスリング』

(株)スクウェア
大阪開発部第2スタジオ ディレクター
天河信彦氏

本作は、プロレスファンはもちろん、格闘技ファン、格闘ACTファンも視野に入れたプロレスゲームです。基本操作は２本のアナログスティックで行います。それによって……ムフフ、詳しくはまだヒミツです。ただ、「格闘ACTは苦手」という方でも、システムになじんでいただければ「なるほど！」という感じでプレイできると思います。ゲーム中は、汗の表現、マットのバウンド、流血がマットに残るといった細部までも、再現されていますのでお楽しみに。初めてのハードということで、開発は各パートが大変な状態です。そんななかで「プロレス」としておいしいものを追求していますので、もうしばらくお待ちください！

新日本プロレスの人気レスラーたちが実名で登場するぞ！

このゲームには世界で3本の指に入るといわれるプロレス団体、新日本プロレスのレスラーたちが実名で登場している。今回公開されたのは、新日の主流派である正規軍とは敵対している（しかし人気は正規軍以上ある!?）4選手。顔やコスチューム、さらには胸毛（笑）までしっかりと再現されているので、実写と見間違える人がいるかも？　新日本以外のレスラーも登場するのだろうか……？



▲チーム2000（ツー・サウザンド）のボス、蝶野正洋。



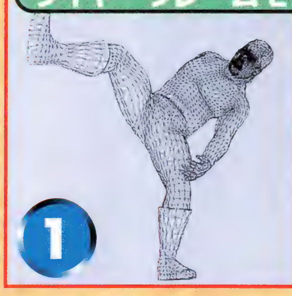


▲華麗な技が魅力の武藤敬司。
▶新日を代表するレスラーに成長した小島聡と天山広吉。

レスラーたちのリアルなボディーはこうやって作られる

美しくてリアルなグラフィックが作られる行程を紹介しよう。モデルとなったのは、ケンカキックを出そうとしている蝶野選手だ。

ワイヤーフレームモデル



◀ボディーの形を再現しただけの物。ポリゴンの周囲だけが線で表示されている。

グローシェーディングモデル



◀①にポリゴンを貼り付け、光源処理をほどこした物。だいぶ人間らしくなった。

テクスチャードモデル



◀ポリゴンにテクスチャーと呼ばれるグラフィックを貼った物。かなりリアルだ。

スペキュラマッピングモデル



◀ハイライトを入れた最終形。従来のPSでは実現できなかった高度な処理だ。

　※PlayStation 2 の周辺機器に関しては、詳細が発表されしだい表記します。

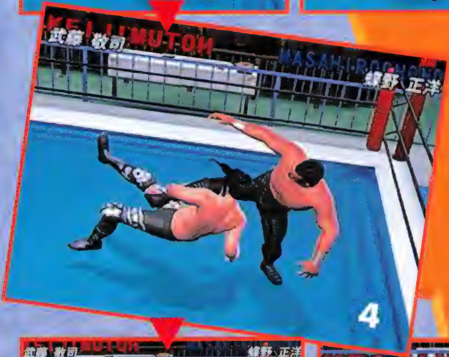
各レスラーの動きを再現した技の数々を見よ!!







リアルなのはレスラーたちの容姿だけではない。基本技といえるドロップキック1をとってみても繰り出すレスラーごとにクセがあり、フォームは微妙に異なるものだが、そんな部分までキッチリと再現されているのだ。ここで紹介している連続写真を見てもらえれば、コアなプロレスファンにも納得してもらえるはず。とにかくリアルで本物そっくりの動きをしているから、実際のプロレスを見ているような臨場感が味わえるぞ。



ドラゴン・スクリュー!!

相手の片足を取って、そのまま自ら倒れ込みつつ投げる技。新日本プロレスでは武藤のほか、藤波などがこの技の使い手として知られている。







モンゴリアンチョップ!!

天山のモンゴリアンチョップもこのとおり。カメラのフラッシュで両者の体が白く輝いている（②）ところまで再現されているのだ。

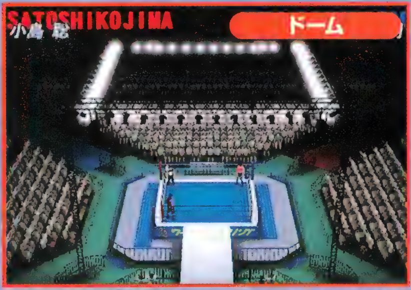






闘いの舞台となる会場もこんなに美麗!!

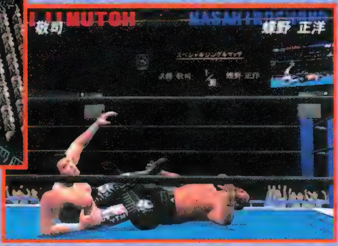
レスラーが試合を繰り広げる闘いの舞台となるリングや試合会場にも注目してもらいたい。ロープの張り具合やコーナーマットの表現など、じつに細かいところまで描き込まれているからだ。場外のマットや鉄柵も本物そっくり。会場全体に目を移しても、観客席や電光掲示板、さらには天井までちゃんと作られていることがわかってもらえるだろう。リングを照らすライトの足場が各会場で異なる（天井から釣り下げる、床に柱を立てるなど）ところまで再現しているこだわりぶりには脱帽！



▶これはドーム会場。ライトの足場がリングの周囲に櫓のように組み立てられている。前に延びているのは花道。



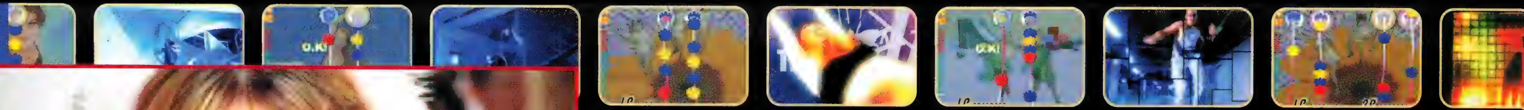
▲右の大きな写真と同じ格闘技の殿堂を上方から見たところ。四方にある花道や釣り下げられたライトが見て取れる。



▼右後方に見えている電光掲示板を見ると、この試合が30分1本勝負であることがわかる。その横にはモニターもある。



あの格闘技の殿堂も超リアルに再現!!







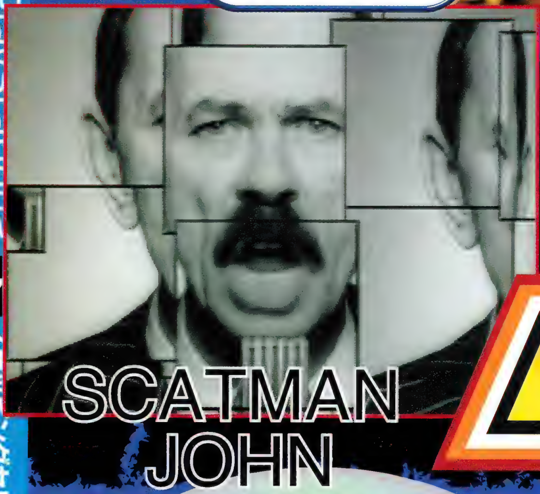
backstreet boys

有名アーティストのサウンドに合わせて軽快にステップ＆ステップ!!

エイベックス・グループなどの全面協力により全米、全英のビッグアーティストのスーパーヒット曲を収録した『ステッピングセレクション』。アーケードで話題の、このステップゲームが、PS2に登場なのだ!!







STEPPING SELECTION

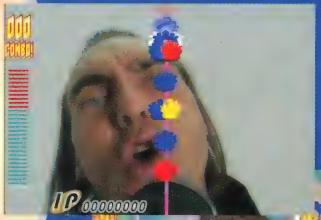
'70～'90年代のスーパーヒット曲を多数収録した2枚組！

DISC-1

5,6,7,8/STEPS
No Limit
Hello Mr.Monkey
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN
YOU CAN'T HURRY LOVE
THE GALAXY EXPRESS 999/タケカワユキヒデ
SURFIN'U.S.A.
SATURDAY night
FOOTLOOSE
MY SHARONA
MANIAC
GHOSTBUSTERS
Love's Got A Hold On My Heart/STEPS

このDISC1（アペンドキーディスク）には、懐かしい「THE GALAXY EXPRESS 999」や「GHOSTBUSTERS」など13曲を収録。なお、表内でオレンジのカコミの曲のみは、原曲＆オリジナル映像を使用（「THE GALAXY EXPRESS 999」は、原曲のみ）しているぞ。

このゲームは、あのスキャットマン・ジョンやブリトニー・スピアーズなど、有名アーティストのサウンドを収録したCD－ROM2枚組で発売される。また、追加ディスクにも対応しているらしいぞ！　さらにエイベックスからサントラCDが3月1日に発売決定だ。



◀収録曲のほとんどが、誰もが1度は聴いたことがある、大ヒットナンバーばかり。



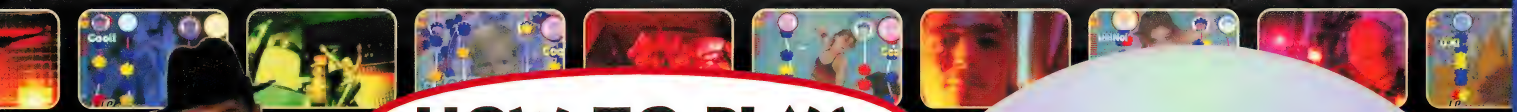
▶アーケード版第1弾から最新作までの中から、人気があった曲を厳選して収録しているのだ。

『ステッピングセレクション』専用コントローラも同時発売！

アーケードのプレイ感覚をそのまま再現できる専用コントローラも、もちろん発売される（価格は今のところ未定）。マットタイプなので折りたたみも可能だぞ。









HOW TO PLAY

SPに対応したボタンを押すのだ

ステッピングポイント

まず画面下から流れてくる足マークの〝ステッピングポイント（以下：SP）〟に注目。このSPが画面上にある〝タイミングゾーン〟に来たときに、SPの色（「赤」「青」「黄」の3種類）に対応したボタンを踏めばOK。踏むタイミングがバッチリ合っていれば、画面左にある〝テンションメーター〟が上昇していくぞ（逆に合っていなければ下がっていく）。最終的に、曲が終了した時点で〝テンションメーター〟がレッドゾーンに達していればステージクリアとなる。



テンションメーター
ボタンを押すタイミングが合っていると上昇し、ミスで下がっていく。曲終了後、レッドゾーンにゲージが達していればOK。

タイミングゾーン
SPがここに重なったときにボタンを踏む。PS2版でもプレイレベルに応じて上下するぞ。

ステッピングポイント
画面下からSPがラインに沿って流れてくる。ライン数はプレイヤーの好みで変更可能。

DISC-2

Dschinghis Khan
Santa Maria
Scatman(SKI-BA-BOP-BA-DOP-BOP)/SCATMAN JOHN
THE NEVERENDING STORY
TRY ME
TAKE ME HIGHER
TORA TORA TORA
EAT YOU UP
NIGHT OF FIRE
SKY HIGH
SEVENTIES
...baby one more time/Britney Spears
LARGER THAN LIFE/Backstreet Boys

ブリトニー・スピアーズのデビュー曲で全米チャートNo.1に輝いた「...baby one more time」。そして、スキャットマン・ジョン（昨年末に死去）の日本でのデビューシングルとなった「スキャットマン」などはこちら、DISC 2 に収録。



アーケードで好評稼働中の『STEPPING』シリーズが今春PS2に登場!!



▲もちろん2Pプレイも可能！ 自宅で友だちと踊りまくることができるぞ。

この『ステッピング～』のルールは超簡単で、音楽に合わせてボタンを踏んでいくだけ（詳しくは上を参照）！ プレイしている内にココロとカラダが踊り出し、ノリノリのステップが体感できるのだ。アーケード版を知っている人は画面写真を見てすぐに気づいたと思うけど、PS2版ではステップ画面（ゲームのメイン画面）とビジュアル画面（ビデオ映像が流れる画面）が1つの画面に収まっている。今回は、ゲームの基本ルールと、気になるPS2版ならではのモードなどを紹介していくぞ。

PS2	ETC	ステッピングセレクション	3/4（予）	▶ジャレコ ▶価格未定（CD2枚組） ▶ステッピングセレクション専用コントローラ

PS2版ならではのモードも多数搭載!!

PS2に移植ということで気になるのは、やはり家庭用オリジナルモードの存在。ここでは、アーケード版はもちろんPS2版ならではのモードを紹介するぞ（右で紹介している“LICENSE MODE”、“MOVIE MODE”はある条件を満たすと出現する隠しモードとなっています）。なお、ここで紹介している4つのモード以外にも、驚きの隠しモードが何種類か存在している。だが、残念ながらまだ公開することはできない。発売まで本誌記事を見逃さないようにしよう！



▲EASYからHYPERまで難易度も6段階から選択可能。



▶1P、2Pそれぞれのプレイスタイルを変更できるのだ。

STANDARD MODE

アーケード版と同じ通常のゲームモード。ステップ画面とビジュアル画面が1つになったことで、アーケード版をやり込んだ人も新鮮な感覚でプレイできるぞ。



◀モード選択後に難易度などを決定したらゲームをスタートだ。

CHALLENGE MODE

プレイヤーのレベルに合わせて難易度がプレイ中に4段階に変化するモード。通常のSTANDARD MODEでのプレイに物足りなさを感じたらチャレンジしてみよう。

LICENSE MODE

9級から始まる、それぞれの段位に設定されたノルマをクリアして、より高位の段位を獲得していくモード。自分の腕がどれくらいか、このモードで腕試ししてみよう。

MOVIE MODE

ゲーム中に使用されているビジュアルのみを楽しむことができるモード。いわゆる"ビデオクリップ"的な感覚で自由に観賞できるぞ。



▼高画質なビジュアル&高音質なサウンドが楽しめる。

▲スーパーヒット曲を含む全26曲すべてを鑑賞できるのだ。



ETERNA
エターナ





絶海の孤島「不帰の島」で待ち受ける驚愕のドラマ…





失われた記憶に隠された過去の真実とは？



「不帰の島」を舞台に、究極の魔力を秘めた指輪「エターナルリング」の謎を解き明かしていく、PS2初の本格RPG。今回は新たなビジュアルを紹介していくぞ！

CHARACTER FILE 1

カイン・モーガン～主人公～

ヘインガリア王国親衛隊の新人隊長であり、不帰の島へ送り出した調査隊の状況調査を任命される。この任務で、彼は失われた過去の記憶を知ることに……。

PS2	RPG	ETERNAL RING エターナルリング	3/4(予)	▶フロム・ソフトウェア ▶¥6,800 ▶対応周辺機器未定



数々のリングと、魔物化する人間たちの謎を解き明かせ！

さらに磨き上げられた超繊細グラフィックを一挙公開!!

ETERNAL RING ~Back Story~

大陸北部ニルビア地方から、さらに北方に位置する絶海の孤島を、人々は「不帰の島」と呼んでいる。この「不帰の島」は、絶滅した「ソルシアの民」が聖地と崇めていた地であったと言い伝えられている。

――遥か太古の昔、この地にはエイルシア人と呼ばれる民が住んでいたという。エイルシアの民は魔力を持ち、彼らはこの地でその魔力を基礎とした高度な文明を築いていた。しかし後に、エイルシアの民が文明発展のために行った実験が失敗に終わり、自らを極地に追いやることになった。

一方、当時大陸の一部であった「不帰の島」は、この実験が終着した頃、突如地盤変動に襲われ、一部の陸地が海に沈んでしまう。人々が文明を築いたその大部分が水で被われ、現在のような孤島になったのだ。

大陸が島になった原因が自然現象であったのか、それとも民の魔力によるものなのか、それは現在も定かではない。そして、エイルシアの民はこの島に数人の選ばれた者を残し、その他の人々は島を捨て大陸へ渡ったのだった。

そして、大陸に渡った一部の民は、後に「ソルシアの民」となるのである――。

ソルシアの民、不帰の島、魔力を宿すリング……。独特の世界観が一際輝く、ＰＳ２期待のＲＰＧが日々完成度を高めている。今回新たに公開された画面を見ると、以前にも増してグラフィックスの繊細さに磨きがかけられているのがわかるよね。もちろん『エターナルリング』の開発スタッフは、さらなるクオリティアップを図るため開発を進めている。発売を目前に控え、期待は増すばかりだ！

CHARACTER FILE2
ライラ・ユノー

カインが不帰の島で出会う女性。滅亡したとされるソルシアの民の衣装を身につけていることから、ソルシアと何やら関わりがあるようだ。



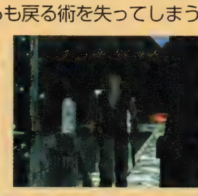
主人公との出会いが彼女の運命を変える

『エターナルリング』キーワード解説!
PART1『不帰の島』

このゲームの舞台となる、なにかといわくつきの孤島。バックストーリーからも分かるように、その昔エイルシアという魔力を持つ民が住んでいた土地であったが、幾重もの歴史が今の「不帰の島」を作り上げたのだ。しかし、この島の謎を解くために送られた調査隊が戻ってこない……ついには主人公自らも戻る術を失ってしまう。



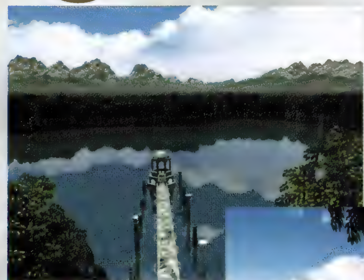
▲何の変哲もない土地に見えるが、目に見えない力が作用しているようだ。





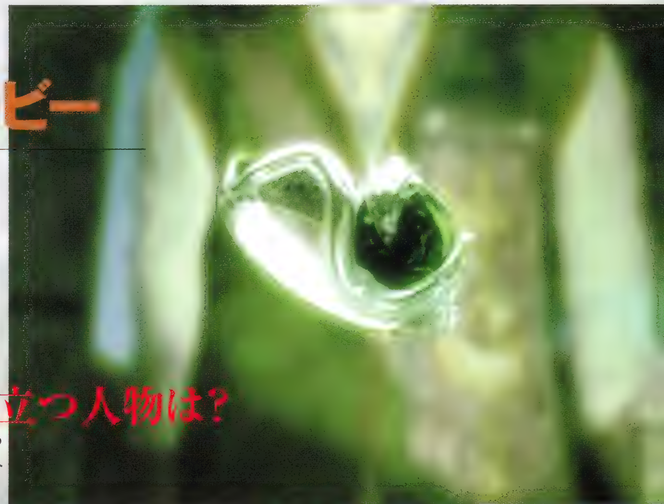
▲◀一度足を踏み入れたら戻ることは不可能。

CG 『ER』の世界へと誘う美しいオープニングムービー



今回が初公開となるオープニングムービーからのカット。ゲーム画面も十分に美しい本作だが、これらのCGを見せつけられては、さすがにほかの画面が色あせて見える。この神々しいほどに美しいCGによって、物語の導入部分が演出されるのだ！　期待で胸が高鳴るよね!?　なお、ゲーム中に挿入されるムービーは、CGではなくポリゴンになるぞ。



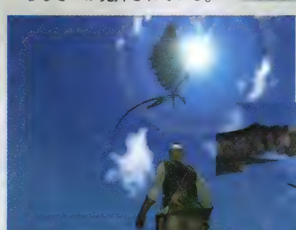


指輪のバックに立つ人物は?

▶ゲームでもっとも重要なアイテムであるリング。その後ろに立つおぼろげな人物は主人公だろうか？　もの言わぬCGから、圧倒される何かが伝わってくる。

この湖は?

▲▶山に囲まれた美しい湖。不帰の島とどういう関係にあるのかは不明だが、こういう自然の情緒表現には、〝PS2らしさ〟が発揮されている。





日輪に舞う翼竜!

▲▶太陽をバックに、翼をひるがえして近づいてくる竜の姿は迫力満点。島を支配する6体の竜の謎を解くのも、目的となる。

『エターナルリング』キーワード解説!

PART2 『リング』

"指輪"こそが、ゲーム中最も大きな意味を持つアイテムだ。敵との戦いでは、基本的にリングが宿す魔力を利用することによって攻防が繰り広げられる。すでに何度か説明しているとおり、リングには6つの基本属性があり、その属性の強さや合成方法によって、発動する魔法がいく通りにも変化する。今回は、改めて6種類のリングを紹介しておこう。また、これらのリングとは別に、「エターナルリング」という特殊な指輪が存在する。この「エターナルリング」の謎を説き明かすことが、ゲーム中最大の目的となるのだ。



EARTH



DARK



WATER



WIND



LIGHT



FIRE

●ウォーター



▲敵にも属性による弱点があるらしいので的確に選びたい。

●ファイアー



▲魔法のエフェクトは、同じ属性でも複数用意されているのだ。

CHARACTER FILE3

ターバンの男

カインに助言をしたり、指輪をくれる。不帰の島の地形や情勢に詳しく、カインの旅にはなくてはならない人物。しかし顔を布で覆っているため正体不明。

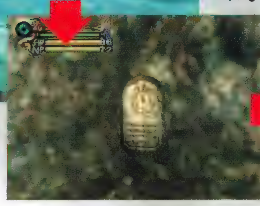


主人公を陰から支える謎の男…

TRAP 行く手を阻む仕掛けの数々

主人公の冒険は、いつも順風満帆なわけではない。ダンジョンの探索は、行く手を阻む敵と仕掛けにかなり苦労させられるだろう。ここでは、水没したダンジョンの階段を紹介するが、このほかにもプレイヤーの頭を悩ませてくれる仕掛けがたくさん用意されているらしいぞ。仕掛けそのものにも、PS2の映像処理機能をさりげく使ったものが多いから、今までのゲームでは想像すらできなかったような、アッと驚く仕掛けがあるかもしれないぞ!?





行き止まりか?

▲▶階段が水没して先には進めそうに……ん？　あのスイッチは？





◀▲水門が開いて水が引き階段が出現！　それにしても、水の流れが美しい！

美しい仕掛けに思わずウットリ!?

MONSTER

牙をむいて襲いくるモンスター…しかし！



不帰の島の探索は、その多くをモンスターとの戦闘に費やされる。魔法を唱え、また時には剣を駆使して、モンスターと対峙しなければならない。しかし、このモンスターたちは、じつは人間や動植物が“魔物化”してしまったなれの果てだというのだ。人間の魔物化とは、いったい!?


▶この巨大な蝶も、魔物化した姿なのか？




▶ボスとなれば手を抜くわけにはいかない！　心を鬼にして強烈な呪文を……。頼む！　成仏して！

『エターナルリング』キーワード解説！

PART3『魔物化』

不帰の島で出現するモンスターが、人間や動植物が魔物に変化した姿だったというのは先述したとおり。どうやら、この「魔物化」の謎を解くことも不帰の島探索の鍵となりそうだ。カインよりも先にこの島を訪れた調査隊やその他の人物たちが、魔物化してしまわないか心配なところ。魔物化してしまった者を元に戻す方法があれば良いのだが……？


◀モンスターは出現して当然と思い込んでいたが……。



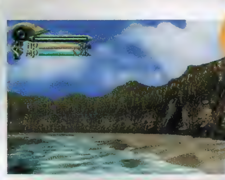
◀じつは人間だったというモンスターたち。不帰の島の何が人間を魔物化させるのか？　この謎も深そうだ。

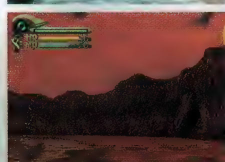
FIELD

不帰の島で体験するリアルワールド！

不帰の島の全貌は未だに不明だが、いくつかわかっていることもあるぞ。ひとつは、ほかの世界と同じく１日の時間経過が存在すること。そして、島というフィールドの中に溶岩地帯や降雪地帯といった、まったく風土が異なる地域が８つほどあることだ。島という小さなイメージとはかけ離れた、壮大な世界がカインを待ち受けている！

野外では時間厳守


昼
◀昼の海岸。見通しが良い。


夕
◀ＰＳ２ならではの変化だ。


夜
◀魔物の出現率も上がる？

沼　地

もやがかかって雰囲気満点




◀こういった奥行き感と情緒的な表現はＰＳ２が得意とする処理。湿気まで伝わってきそう！

神　殿

神殿の奥にひそむ者は？




◀沼の神殿内部。水系のモンスターが多いようだが、やはり神殿の最深部には水竜がいる？

CHARACTER FILE4

調査隊の面々

カインよりも先に、不帰の島へ調査のために派遣された６人。カインの序盤の探索にとって非常に力強い存在もいれば、不帰の島の実状を知りイヤ気が差している者、主人公を妬ましく感じている者など様々。魔物化の前兆を示している者もいるとか！



CHARACTER FILE5

英知の守り人



指輪合成を行う場所「忘却の祭壇」に現れる老婆で、指輪合成をしてくれたり、古代人のさまざまな知恵を教えてくれたりする重要人物。「エターナルリングの実像にもっとも近い」とされる英知の守り人は、肉体を持たず、生前の魂と姿を思念で保ち続けている。非常に気に掛かるところだけど……彼女については、今はまだヒミツ……なのだ。

天下統一の好機！勝算は我にあり!!



豊臣家に仇なす害虫め 退治してくれる！

美麗なグラフィックとリアルタイムバトルが融合した戦国ＳＬＧ。ドラマチックに展開するゲームシーンをとくとご覧あれ！

PS2 SLG 決戦	3/4（予）	▶コーエー
		▶価格未定
		▶対応周辺機器未定



決戦 KESSEN

戦国時代を揺るがせた合戦がドラマチックに甦る!!

本作は、戦国時代の集団戦闘「合戦」をシミュレートする、今までにないタイプのリアルタイムＳＬＧだ。1600年に起きた天下分け目の一大決戦「関ヶ原の合戦」以降の時代を舞台に、プレイヤーは東軍の総大将徳川家康、または西軍の総大将石田三成を操り、天下統一を目指すことになる。大軍同士がぶつかり合う大迫力の合戦を描いたゲーム中には、近代的な西洋の武器の登場や女武者の活躍など、見るものを飽きさせない演出も盛り込まれている。その中でも今回は、合戦場における武将たちのドラマをメインに紹介していこう。



◀▲思わず息をのむ戦闘シーンの数々。新たな歴史はここから生まれるのだ。

なぜ 関ヶ原の合戦は起きたのか？

天下を手中にした豊臣秀吉が1598年に死去。これを機に、秀吉に次ぐ兵力を持っていた徳川家康が、秀吉の遺言を無視して天下取りを目指した。秀吉に特別かわいがられていた石田三成は、家康の行動に怒りを覚え、有力大名と協力し、家康討伐の軍を起こす。家康はこれを受け「三成こそ豊臣家を脅かす謀反人」とし、豊臣家の恩顧を受けていた武将とともに戦場へ向かったのだ。



▲ゲームスタート後のシナリオオープニングでも関ヶ原の合戦までの経緯が紹介されるぞ。

関ヶ原の合戦が起きるまでの経緯

一五九八年八月　太閤豊臣秀吉が死去。これにより、当時絶大な国力を持っていた五大老筆頭の徳川家康が天下統一に乗り出す

←

一五九九年三月　加藤清正ら武断派七将が石田三成襲撃を画策。三成は家康のもとへ逃げ込み一時は危機を脱する。しかし、奉行職を解かれ、近江佐和山城に閉居させられることになる

←

一五九九年九月　浅野長政や大野治長といった秀頼の側近が、家康の策謀により、排除され始める（豊臣体制の切り崩し開始）

←

一六〇〇年六月前半　「上杉景勝に叛意あり」との大義名分のもと、家康は総勢八万の大軍とともに会津への進撃を開始する

←

一六〇〇年六月後半　佐和山城に閉居していた三成は、会津遠征に向かう大谷吉継に「打倒家康」の密謀を打ち明ける。同時期に安国寺恵瓊や増田長盛へ挙兵計画の協力を求める

←

一六〇〇年七月　毛利家当主、輝元を総大将とした西軍が大坂で挙兵。会津遠征に向かった大名の親族を人質に取ろうとするも失敗に終わる

←

一六〇〇年八月　西軍挙兵の知らせを聞いた家康軍は、すぐさま大坂へ進軍。そして両軍は、関ヶ原で対決することとなる

『決戦』の舞台を彩る武将たち

ここでは、ゲーム中に登場する主な武将たちを、史実に基づいた相関図やプロフィールとともに紹介していく。もちろんこの他にも、真田幸村や本田忠勝といった関ヶ原の合戦や大坂の陣に参戦していた武将が多数登場するぞ。戦国時代の概念を吹き飛ばす、斬新な甲冑をまとって甦った武将を刮目せよ！

家康率いる東軍

福島正則

秀吉配下の賤ヶ岳七本槍の一人。三成の横柄な態度を嫌い東軍につく。

黒田長政

朝鮮の役における軍功を三成によって低く評価されたことを恨み、打倒三成のために東軍で戦う。

細川忠興

武断派七将の1人。妻ガラシャを死に至らせた三成への復讐を誓う。

不仲

家臣

井伊直政

徳川四天王で家中一の忠義者。精強な軍団は「井伊の赤備え」と呼ばれ恐れられていた。

側室

お勝

関ケ原の戦いなどにも同行していたといわれる側室。本作では、くノ一に扮して登場。

対立

三成率いる西軍

大谷吉継

秀吉に寵愛された知将。持病を患って視力を失うも、御輿に乗って戦場で戦った強者。

盟友

家臣

島 左近

「三成には過ぎたるもの」と言われた武人。戦巧者で鬼の左近と呼ばれ恐れられていた。

家臣

真田昌幸

知謀に長けた名軍師。総勢4万の秀忠軍を、たった3千の兵で上田城に足止めした。

サスケ

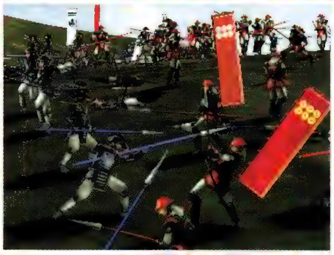
真田家に仕えた忍者、猿飛佐助がモデル。幸村とともに活躍するぞ。

サイゾウ

モデルは有名な、霧隠れ才蔵。自慢の忍術は使うのだろうか。

コスケ

真田十勇士のうちの1人、槍の達人、穴山小助がモデルとなっている。



真田十勇士も登場!!

ゲームの進行次第で参戦する武将が異なるぞ！

『決戦』では、ゲームの展開の仕方によって、合戦に参戦する武将も変化する。これにより、後藤又兵衛が西軍に属したり、伊達政宗などの、関ヶ原の戦いに参戦していない武将たちが登場する可能性もあるのだ。

加藤清正

三成襲撃計画の発起人。関ヶ原で三成が討ち死にすると、豊臣秀頼に尽くした。

後藤又兵衛

史実では、関ヶ原の合戦で黒田長政の家臣として徳川側に、大坂の陣では豊臣方に加勢。

戦国時代に生きる者の数だけ物語がある・・・



◀政略工作をしておいた敵武将が、不戦要請を承諾。自軍もいつ、味方武将に裏切られるかわからないぞ。

ゲームを開始すると、プレイヤーはまず徳川家康率いる東軍でプレイすることになる。東軍のシナリオ後は、石田三成率いる西軍でプレイすることになるぞ。この２つのシナリオが終了すると、好きな陣営やシナリオを選べるようになるのだ。ゲーム中では政略や軍略を駆使して、関ヶ原の合戦をはじめとする多数の合戦を戦い抜くことになる。この合戦内容や勝敗に応じて、次に進むシナリオが変化していくぞ。合戦中に起こるイベントは史実をモチーフにしているが、プレイ内容によって西軍が勝利したり、合戦に参戦する武将が史実と異なるなど、歴史の"if"的な要素も満載なのだ。また、各シナリオの政略が終了すると、その合戦に深い関わりを持つミニドラマが発生する（史実に基づいたものが中心）。これを見ることにより、実際の合戦に参加しているような臨場感を味わうことができるのだ。このミニドラマの中には、軍略のヒントも隠されているぞ。ここでは、ＰＳ２の性能を活かしてドラマチックに演出されたミニドラマと、合戦中に起こるイベントの２つをお届けしていこう。

政略　合戦前に知略をつくせ！

政略では、敵の出陣武将などの情報を重臣から得ることができる。この情報をもとに、不戦や寝返りといった謀略をめぐらせるのだ。また、出陣させる武将の選択や部隊編成などもここで行うことになるぞ。

武将情報はこのように表示される



武将として、くノ一として、戦国時代に生きる者たちのミニドラマ

政略をめぐらせたあとに、合戦場へと向かうことになるのだが、ここで、新たに登場する武将や合戦の背景などをテーマにしたミニドラマが発生するぞ。史実がモチーフになっているものが多いが、プレイ内容によっては現実にはありえないストーリー展開となることもある。このミニドラマの挿入により、合戦への理解が深まり、合戦がより一層味わい深いものとなることは間違いない。

ミニドラマ 1　関ヶ原の合戦 ―先陣争い

史実で行われたやり取りが、ゲーム中で見事に再現されている！　石田三成率いる西軍が関ヶ原に集結中という知らせを聞き、東軍は軍議を開いた。このとき、三成を憎んでいる福島正則と黒田長政の２人が、三成討伐の先陣を願い出ていた。この申し出に家康が悩んでいると、細川忠興が「三成により、死に至らしめられた妻、ガラシャのためにも我に先陣を…」と思いつめた表情で強く願い出るのであった……。







◀▲決戦前、西軍は東軍諸将の妻子を人質に取る作戦に出ていた。このとき、忠興の妻ガラシャは西軍に包囲されてしまう。人質となりかけたガラシャは、忠興の重荷になるのを避け、死の道を選んでしまう。愛する妻を失った忠興は復讐に燃え、三成討伐の先陣を願い出る。

ミニドラマ 2　井伊直政西軍に討たれる!?

これは、ゲーム後半で見ることができる、井伊直政のミニドラマ。写真では全身に矢を浴びている状態だが、はたして直政は生き延びることができるのだろうか？　それとも、ここで命運尽きてしまうのだろうか……？　直政の危機といえば、1600年の関ヶ原の戦いで中央突破による脱出を図る百数騎の島津軍を追撃した話が有名。このとき、彼は散弾を浴びて落馬するなど思わぬ反撃を受け、この鉄砲傷が原因で1602年に没したと言われている。

▼全身に矢を受けながらも、必死に立ち上がろうとする直政。





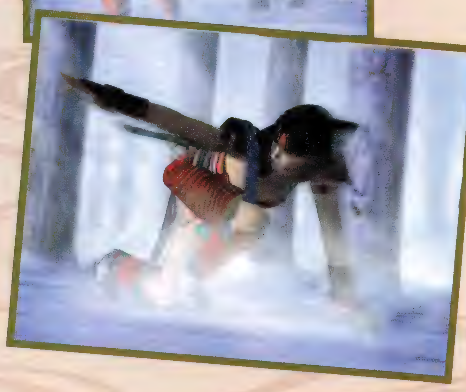
▲空へ向かって叫んでいるようなシーン。最後の気力を振り絞り、何か訴えているのだろうか。

ミニドラマ 3　真田十勇士―敵忍者との攻防

真田家に仕える、真田十勇士の３人が森林の中で活躍するシーン。本作のサスケやサイゾウたちは、くノ一に扮しているが、写真を見る限りでは忍術を使わず、忍者特有のすばやい動きを活かして戦っているようす。多数の敵をものともせず戦う姿は、まさに戦闘のスペシャリストといった雰囲気。また、濃霧（雪？）の中の戦闘ということは、霧隠才蔵がモデルのサイゾウの忍術が炸裂するシーンもあるということ？



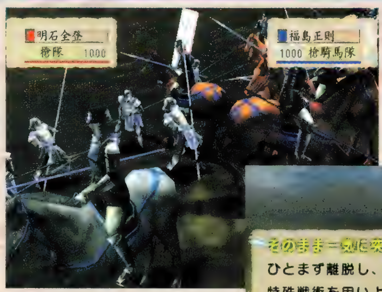




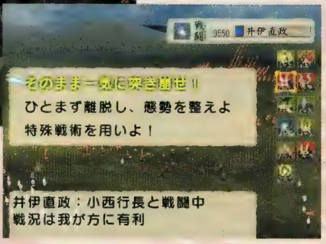


合戦場では大量のイベントが発生する！

ゲーム中に登場する武将たちは、猪突猛進や冷静沈着、策士などそれぞれ細かく性格づけされている。各キャラクターは独自の判断で、それぞれの性格が反映された行動をとっていくぞ。また、戦闘はリアルタイムで進行していくため、本物の「合戦」と同じく戦況が刻一刻と変化していく。状況の変化に応じて、各武将たちも合戦中にイライラしたり、優柔不断な面を見せたり、ときには命令に背いたりと、非常に人間らしい動きを見せてくれるぞ。ここでは、そんな人間味あふれるイベントを中心に紹介していこう。



◀兵士の甲冑も武将同様、奇抜なデザインになっている。キリシタン大名は十字架、琉球と関係があった島津軍は中国系といったように、各武将の特徴を反映した甲冑を着ているぞ。



▶任務指示画面では、各武将が状況を知らせてくるほかにも、武将アイコンの色によって、その武将のおかれているの状況(優勢､劣勢など)が一目でわかるようになっているぞ。

軍略　作戦や布陣を自由自在に操るのだ!!

敵の布陣を把握したあと、自軍の布陣や戦闘を有利に運ぶための戦術を練ることになる。このとき、政略で行った工作も考慮して、作戦を組み立てるのだ。部隊の配置と作戦が決まったら、あとは開戦を待つのみ！



◀敵布陣情報の報告を受けたあと、地形や自軍の部隊編成などを考慮しつつ、部隊を配置していくことになるのだ。



▶各武将の初期目標を4つの中から選択したり、伏兵にする部隊を決定したりといった、作戦を立てていくぞ。

EVENT 1 小早川秀秋の寝返り

関ヶ原の合戦中、最も有名な寝返りをモチーフしたイベント。東軍に寝返った秀秋は、目の前にいた大谷吉継軍を襲撃。これに乗じて、大谷軍の側にいた脇坂安治や朽木元綱の部隊も東軍に寝返り、大谷軍襲撃に加勢する。不意を突かれた大谷吉継の部隊は、これにより壊滅。西軍の中心人物が倒れ、戦況は一気に東軍側へ流れた。まさに勝負を決めた寝返りなのだ。史実では、開戦してもなかなか寝返らない秀秋に対し威嚇射撃を行い、寝返りを催促したが、このようなシーンも再現されるのだろうか。





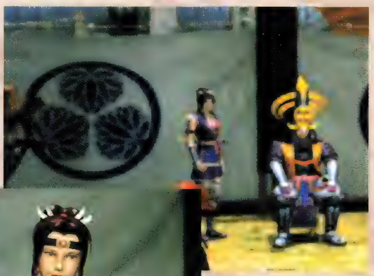
▲家康の寝返りの催促に、苦悩する秀秋。史実では東軍に寝返るのだが、ゲーム中ではこのイベントが必ず発生するワケではないぞ。



◀大軍を率いていた小早川秀秋の寝返りに愕然とする石田三成。信頼していた武将に裏切られた、そのダメージは計りしれない……!?

EVENT 2 お勝の活躍

家康の側室であるお勝が、本陣に攻め入った敵から家康の身を守るというイベント。くノ一に扮したお勝が敵に囲まれた家康を守るため、素早い身のこなしで敵を翻弄していく。ゲームでの設定がくノ一になっているため、忍術を使うシーンも用意されているかも。ちなみに、家康はお勝を関ヶ原の合戦や大坂の陣に同行させていたという記録が実際に残っている。戦国時代にタブーといわれていた女人同伴で2つの大戦を制したということは、家康にとってお勝は勝利の女神だったのかもしれない。





◀▲敵に囲まれた家康の身を守るため、刹那の速さで敵兵を倒していくお勝。それにしても、水戸黄門の女忍者と姿がダブるのは気のせいだろうか……。

ほかにもドラマを盛り上げるさまざまな要素が!!

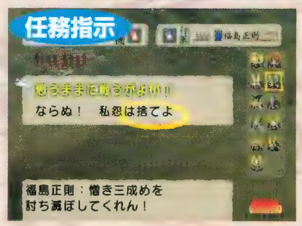
イベントのほかにも、大砲や鉄砲（中国のものや西洋のものがある）などを駆使して戦闘の流れを大きく変える特殊戦術や、部隊長同士が1対1で勝負する一騎討ちなど、ドラマを盛り上げる演出が目白押しだ。また、任務指示での武将たちとのやりとりでは、私怨のからんだ裏切りや仇討ちといった人間臭いドラマを見ることができるぞ。



▲大砲や鉄砲隊、強弩部隊など戦況を一変させることが可能な攻撃を仕掛ける。



◀部隊長同士が1対1で対決する。勝つと兵の士気がアップ！



◀合戦中に武将から判断を委ねられることがある。的確な指示で勝利へ導こう。

選択した武将によって兵の質も変化

合戦に出陣させた武将の戦闘力や大局眼といった能力が、配下の兵士たちの性格に反映されるぞ。文官など、戦闘に向かない武将の兵士は弱腰で、簡単に部隊を見捨てて逃げてしまう。だが、武勇に優れた武将の兵士は勇猛果敢な戦闘を繰り広げるのだ。もちろん、発生するイベントもどの武将を選ぶかで、異なってくるぞ。



◀▲「鬼島津」の異名を誇った島津義弘の軍団は、他の軍団とは意気込みが違うのだ。

PS2の高性能を生かした対戦格闘ゲームとして、注目を集めている『鉄拳TAGTOURNAMENT』(以下『TT』)。アーケード版からさらにパワーアップしているというPS2版の最新情報を、さっそく紹介していくぞ!!

PS2 FTG	鉄拳TAG TOURNAMENT	3/4(予)	▶ナムコ ▶価格未定
		▶対応周辺機器未定	

『鉄拳TAG TOURNAMENT』に登場する9キャラのプロフィールを、新着画面とともに一挙大公開!

時代やストーリーを超越したキャラが集まり、戦いを繰り広げていくという『TT』。そのため、これまでには想像することしかできなかったドリームマッチが現実のものとなっているぞ。実の親子である風間準と風間仁がそれぞれ20代のまま登場しているのがその代表例。親子で戦うこともできるし、タッグを組むことだってもちろんできる。ほかにも『2』にしか出ていなかったペクと『3』にしか出ていなかったファランの師弟で戦うことができたり、『3』に出ていないミシェールと『3』にしか出ていないジュリアの義理の親子でタッグが組めたりと、『TT』でしか実現できない組み合わせが可能になっているのだ。それでは、現在発表されているPS2版の画面写真をもとに、彼らのプロフィールを紹介していくことにしよう。



白頭山
ペク・トーサン

●格闘スタイル:テコンドー●国籍:韓国●年齢:27歳●身長:180cm●体重:70kg●血液型:B型●キャッチコピー:キリング・ホーク

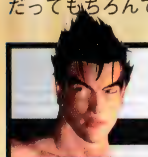
『2』に登場したテコンドーの達人。誤って父親を殺してしまった過去を持つ。そのことで脅迫され、マーシャル・ロウの道場を襲撃したこともあった。そのときに不在だったロウと戦うため、第2回大会への参加を決めたといわれている。テコンドーの使い手だけあって足技が豊富。片足を上げるフラミンゴという特殊な構えを取ることができ、ここからさまざまな技に派生させることができる。



▶フラミンゴから繰り出す、左のカカト落とし。



◀横移動中でないと出せないステルスニードルなど、パンチ技も。



風間 仁
かざま じん

●格闘スタイル:三島流喧嘩空手改、風間流護身術●国籍:日本●年齢:19歳●身長:180cm●体重:75kg●血液型:AB型●キャッチコピー:運命の稲妻

三島一八と風間準の子どもで、『3』で初登場した。父母ともに行方不明で、天涯孤独となるが、その後、祖父にあたる平八のもとで修行を積む。その結果、白鷺遊舞や紫雲二段蹴りといった風間流護身術(母に教わったもののほかに我流で身につけた技もある)と、風神拳や奈落払いといった三島流喧嘩空手改の両方を会得している。仁のオリジナル技としてはパンチ系の骸打ち、キック系の鬼鐘楼などがある。



◀連続してパンチを出す技。空中コンボに組み込むことも可能。



▶相手の左側からの投げ技。投げた後は間合いが少し開く。



花 郎
ファラン

●格闘スタイル:テコンドー●国籍:韓国●年齢:19歳●身長:181cm●体重:68kg●血液型:O型●キャッチコピー:ブラッド・タロン

『3』で初登場した、ペク道場の門下生。師匠が闘神に襲われ行方不明になったため、手掛かりを得るべく第3回大会に参加することにした。以前に戦い、引き分けた風間仁との決着もこの大会でつけたいと思っている。ストリート詐欺集団のリーダーでもある。





▲多彩な足技から繰り出される攻撃は強烈極まる!



風間 準
かざま じゅん

●格闘スタイル:風間流古武術●国籍:日本●年齢:22歳●身長:170cm●体重:54kg●血液型:AB型●キャッチコピー:エコロジカル・ファイター

『2』に登場した、自然を愛するエコロジカル・ファイター。第2回大会には保護動物の密輸を手掛けている一八を捕らえるために参加した。自然保護団体の密輸動物監視官であると同時に、風間家に伝わる風間流古武術の伝承者でもある。そのまま別の技へつなげることができる(必ずしも連続ヒットするわけではない)技が豊富にある点が彼女の特徴だ。



◀相手の腹部を攻撃する技。リーチは短いが、ヒットすれば相手はその場に崩れ落ちるので追い打ちが狙える。



▲回転しつつ繰り出すキック攻撃。✚キーを入れ続けることで最大で3回転する。3回目の攻撃はガード不能技に変化する。



▶ステップイン(ショートダッシュ)しつつ出すパンチ攻撃。『TT』になって新たに会得した新技だ。

PS2だから可能になった、クオリティの高いグラフィックに注目！

ＰＳ２版を見てまっ先に気がつくのは、アーケード版をもしのぐほどに美しいグラフィックだろう。仁の腹筋が浮き出ていたり、服の模様やしわがクッキリと描かれていたりするだけでなく、顔に表情までついているのだ。まるでＣＧムービーから抜け出てきたようなキャラが戦うのだから、すごいとしかいいようがないよね。これは背景に関しても同じ。アーケード版『ＴＴ』と同じ題材を扱っているにもかかわらず、より細かく描き込まれているため別モノとしか思えないほどだ。足元に生えている草が風になびいていたり、部屋を照らす炎が揺れていたり、陽光がキラリと光ったり、背景に立って見ている観客が動いていたりと、ＰＳ２だからこそ実現できた演出もたくさんあるのだ。



▼草原で戦う準とエディ。背景の観客や足元に生えている草などが、さらに臨場感を盛り上げてくれる。



▲美しい夕日が逆光となって映えるステージ。背景の美しさと、個性的な吉光の技とのミスマッチも『鉄拳』ならでは。



フォレスト・ロウ

ふぉれすと・ろう

●格闘スタイル：マーシャル・アーツ●国籍：アメリカ●年齢：25歳●身長：177cm●体重：66kg●血液型：B型●キャッチコピー：蘇る炎の龍（ドラゴン）

『鉄拳（1）』と『2』に登場していたマーシャル・ロウの息子。他流試合を禁じられていたが、ポールの口車に乗せられて第３回大会に出場した。父から手ほどきを受けただけあって、戦い方はマーシャルそっくり。左連拳といったパンチ技での牽制や、各種サマーソルトキックでのラッシュが得意だ。

寸勁



◀相手をふっ飛ばす技。タッグパートナーによっては、この技を決めた直後にチェンジすることで自動的に追い打ちしてくれるのだ。

サマーソルトキック



▲ジャンプしつつ相手を蹴り上げる、ロウの代名詞ともいえる技。豊富なバリエーションがある。

折檻キック



◀相手をフロントヘッドロックで極めておいて顔面を足で蹴り上げる。相手の左側から投げたときの技だ。



ポール・フェニックス

ぽーる・ふぇにっくす

●格闘スタイル：柔道をベースとした総合格闘技●国籍：アメリカ●年齢：46歳●身長：187cm●体重：81kg●血液型：O型●キャッチコピー：超熱血格闘家

『鉄拳』シリーズの全作に登場しているポール。数々のトーナメントで優勝してきた彼のもとに第３回大会の通知が届く。過去２回の大会で優勝を逃しているポールは、再び決戦の場へと向かうことにした。威力の高い崩拳、半身の体勢で攻撃する富嶽、タックル後に大ダメージを与えることが可能な闇雲絞めと、使い勝手のよい技を多数持っている。

返し技



◀相手の上・中段攻撃を受けとめ、そのまま反撃する技。相手が出した技によって返し方が異なる。

闇雲



▶相手に馬乗りになり、パンチを連続で繰り出す。闇雲絞めに移行することもできる。



エディ・ゴルド

えでぃ・ごるど

●格闘スタイル：カポエラ●国籍：ブラジル●年齢：27歳●身長：188cm●体重：75kg●血液型：B型●キャッチコピー：監獄の復讐鬼

『３』に登場したカポエラ使い。ブラジルでも指折りの資産家の家庭で育ったが、彼が19歳のとき、父が"組織"の者に殺されてしまう。死に際の父の言葉に従って無実の罪をかぶり服役したエディは、獄中でカポエラを身につけた。そして"組織"への復讐に三島財閥を利用するため、第３回大会への参加を決意するのだった。トリッキーな動きと豊富な足技が彼の最大の持ち味。ふだんから踊るようなリズムを取っているが、いきなり地面に座り込んだり、逆立ちしたりすることもできるのだ。

パラフーゾ



ベンリン・ブラダ



▲▶カポエラ仕込みのトリッキーな足技で、相手を翻弄する。



凌 暁雨

リン・シャオユウ

●格闘スタイル：各種中国拳法●国籍：中国●年齢：16歳●身長：157cm●体重：42kg●血液型：A型

『３』で初めて登場した、遊園地やテーマパークが大好きな"遊遊元気娘"。中国に理想の遊園地を作るため第３回大会に参加した。愛らしい見た目からは想像もできないほどの中国拳法（ベースは八卦掌と劈掛拳）の使い手。学校ではパンダの世話係をしている。

▼背を向けたり軸をずらしたりしつつ戦おう。





吉 光

よしみつ

●格闘スタイル：卍忍術進化型●国籍：なし（元・日本？）●年齢：？歳●身長：178cm●体重：63kg●血液型：O型●キャッチコピー：からくり宇宙忍者

『鉄拳』シリーズ全作に登場している、義賊集団「卍党」の首領。見た目はロボットのようだが生身の人間である。第２回大会と第３回大会には恩人のボスコノビッチ博士（ＰＳ版『３』では隠しキャラとしても登場）を助けるために参加していた。刀を身につけているため、ガード不能技の種類が豊富だ。

黄泉駆け



一輪掘り



◀相手の横を駆け抜けつつ刀で切りつける技。この後、相手は崩れ落ちるが、間合いが開くため追い打ちはできない。

不惑(まどいなし)



▲自分の体ごと相手を串刺しにするガード不能技。相手に当たっても当たらなくても自分の体力は減ってしまう。

◀刀を地面に当て、そのまま相手に向かって跳ね上げるガード不能技。リーチは短めだ。



シリーズ新境地!!『EX3』の最新情報を一挙大公開!!

ＰＳ２で発売が決定しているシリーズ最新作『EX3』！　いよいよ、そのシステムが判明!!　新世代の幕開けを見逃すな！

STREET FIGHTER EX3

今まで画面写真しか公開されていなかった『ＥＸ３』の続報がついに届いたぞ。今回判明したのは新システムとゲームモード、そして注目のタッグシステムの３点だ。以下、その詳細に鋭く迫っていくぞ。ＰＳ２によって進化した『ＥＸ』を見よ！

PS2	FTG	ストリートファイターEX3	3月（予）	▶カプコン／アリカ ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

基本となるバトルシステムの詳細を一気に紹介!!

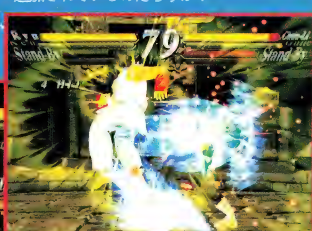
POWER UP!! おなじみの要素が超強化!!

これまでのシリーズにあったシステムは、さらに強化されている！　現在確認されているのは、強力な必殺技の「スーパーコンボ（以下、スパコン）」と、スパコンの強化版「メテオコンボ」。そして『ＥＸ』シリーズならではの、必殺技のモーションを中断してスパコンなどを出せる「スーパーキャンセル」だ。そのどれもが、大幅にパワーアップしているぞ。

スーパーコンボ



▲おなじみ、リュウの真空波動拳!!　新技は追加されているのだろうか？



▲もちろん真空竜巻旋風脚も健在。この黄色のエフェクトがスーパーキャンセルの証だ。

メテオコンボ



◀全身に電撃をまとうブランカ。これまでにないエフェクトとモーション……あるいは新技かも!?

NEW SYSTEM!! ここが違う!『EX3』の新要素!!

従来の要素のパワーアップだけでなく、『ＥＸ３』になって新たに追加されたシステムも複数存在する。その中で、現在判明しているのは「ハードアタック」と「モメンタリーコンボ」の２つだ。ここでは、聞きなれないこの２つのシステムについて、画面写真をまじえて解説していくぞ。

ハードアタック　ガードを崩す新たなシステム、それがハードアタック!!

「ガードブレイク」といえば、このシリーズではおなじみの要素。相手のガードを崩すというこのシステムが、『ＥＸ３』では「ハードアタック」として生まれ変わったぞ。「モメンタリーコンボ」と組み合わせた使い方も可能になる!?



◀単なる中段（しゃがみガード不可）攻撃ではなく、多彩な使い方ができそう。

モメンタリーコンボ　簡単操作で連続技を繰り出せるお手軽・爽快な新システム



▶必殺技の新しい可能性を示すか!?（写真は通常の[illegible]画面です）

必殺技がヒットした瞬間にその技に対応するボタンを押すと、自動的に連続技が発動する……それが第２の新システム、「モメンタリーコンボ」だ。多彩な連続技が可能になりそうだが、入力のタイミングはかなりシビアなものになると予想されるぞ。

　※画面は開発中のものです。

驚天動地のタッグバトル これが『EX3』の醍醐味だ!



◀ついに『EX』も多人数対戦の時代へ突入! かつてない衝撃に備えよ!

『ＥＸ３』がこれまでのシリーズから決定的に進化した点、それが「タッグバトル」だ。タッグバトルといえば、２対２の対戦が思い起こされるだろうが、『ＥＸ３』では何と、２対１や１対３といった変則タッグも行えるぞ。また、タッグのときにしか使えない、新たなスパコンゲージを使ったシステムまで追加されているのだ。これにより、いっそう熱い対戦が繰り広げられることだろう。



タッグシステムに鋭く迫る!!

タッグによる対戦は、通常１対１による戦いで展開する。プレイヤーの任意でキャラを交代させることができ、先に相手チームを全滅させた方が勝ちだ。また、形勢不利なチームをフォローする「エモーショナルフロー」や、２人同時に戦える「クリティカルパレード」といった、タッグならではのシステムも当然用意されているのだ。

タッチ

強パンチと強キックを同時に入力すると、対戦中のキャラと待機しているキャラが交代する。攻撃→タッチ→攻撃といった、独自の連続技も作り出せるぞ。



▲タッグならではの駆け引きとテクニックが要求されるぞ。

エモーショナルフロー

タッグバトルの場合、キャラが１人ＫＯされると逆転が難しくなる。しかし『ＥＸ３』では、キャラがＫＯされると残ったキャラのスパコンゲージが３ゲージから６ゲージに増加するのだ!!



◀このシステムの採用により、決着の瞬間まで緊張感が持続するようになっている。

クリティカルパレード

同じチームのキャラが、スパコンゲージを２ずつ消費することで発動するシステム。２人同時に画面内に登場し、一定時間内はスパコンまで使い放題!! 使い方しだいで、一気に大ダメージを与えられるぞ。





▲▶タッグパートナーが画面外から現れ、よってたかって相手をコテンパンに! 一気にとどめを刺せ!!

ゲームモードも一層充実!

毎回、充実したモードの数々で楽しませてくれる『ＥＸ』シリーズ。最新作となる今作も、感涙モノの充実ぶりで多彩な遊び方ができるぞ。



▲グラフィックだけでなく、システム的にも劇的に進化。

オリジナル　仲間を集めてベガを倒せ! ストーリーモード!!

主人公を選んで数々のステージをクリアしつつ、ベガを倒すのが目的のモード。１対３などさまざま形式で対戦を繰り広げ、戦った相手を仲間にしていく。



▲対戦終了後、仲間に加えるか否かの選択が。

アリーナ　さまざまな形式で行われる対戦モードがこれだ!

２対２で戦うタッグバトルや、複数のキャラが同時に戦うドラマティックバトル、３～５人でチームを作って１対１で戦うチームバトルが用意されているぞ。



▲操作するキャラも設定できるので、対戦も協力プレイも可能なのだ。

UNKNOWN!　そして、謎の新モードも搭載される……!?

現時点では、はっきりとしたことは一切わからない謎のモード。写真を見ると、大勢の敵にリュウが立ち向かっているようだが…!? 続報を待て!!

▼真相は、情報が入りしだいお知らせしていく予定。



SCOOP!! 『EX3』はEDIT機能搭載!

今回届いた画面写真の中に、衝撃の写真があった。『ＥＸ３』にはなんと、プレイヤーが自由にキャラを作れるEDIT機能があったのだ! プレイヤーがどこまで手を入れられるかは不明だが、写真を見る限り必殺技やスパコンは『ＥＸ』シリーズに登場したキャラが使っていたものの中から選択するようだ。



◀EDIT画面には、懐かしい必殺技の名前も。ジャスティスフィストといえばアレン・スナイダーの技だが、彼も本編中に登場するのだろうか? いずれにせよ、組み合わせはかなり自由に設定できるようだ。



▶謎の新キャラ、「エース」。EDIT専用キャラか、ストーリーが用意されているかは残念ながら不明。



PS2	AVG	ØSTORY ラブストーリー	春予定	▶エニックス
				▶価格未定
				▶対応周辺機器未定

キュートな美少女タレントと恋愛を体験できる!? そんな夢のゲームがこの『ØSTORY』(以下『Øスト』)だ。PS2のスペックをフル活用した映像美と感動的なストーリーで、アイドルファンじゃなくても思わず萌え萌え!!

System Check 1 プレイヤーの選択によって新たなストーリーが生まれる

本作にはさまざまなイベントや分岐が存在。プレイヤーの選んだ選択肢によって、物語も変化していくぞ！ まさに、自分で物語を作っていくような気分が味わえるのだ。



第1の選択肢出現！

このシーンは、リナが作曲家の家を訪れ、薬の入れられたコーヒーを飲もうとしているところ。主人公はホワイトボードでリナに忠告を与えるのだ。まずは2つの選択肢が出現するぞ！





やさしく接する？それとも…

上の選択肢で「飲んじゃいけない」を選ぶと、右の2つの選択肢が発生。優しくさとすと次の選択肢へ。「バカヤロー！」だと、リナににらまれてしまう。女の子には優しく…。





3つの展開が!!

選択肢が多ければ、それだけ結末が変わってくる。なかには、驚くような展開も!?







新世代AVG『ØSTORY』の2大システムを紹介!!

この『Øスト』は、幽霊となった主人公がアイドルの少女リナと交流しながら、「真実の愛」を探すというちょっと変わった物語。今回は、気になるゲームシステムをチェックするぞ！

System Check 2 インタラクティブにコミュニケーションをとる

美しいムービーの間にも……

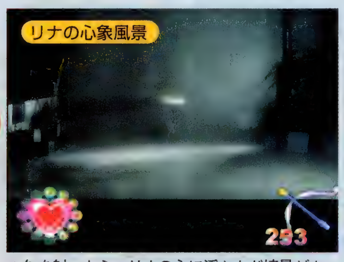








幽霊である主人公がリナと交流を持つ方法は2つ。リナの心を覗き、彼女の本心を知ることと、物体などを動かし、彼女を間接的に助けてあげることだ。左の写真に注目！ これは、リナの心を覗くシーン。気になったシーンで〝心の矢〟を射れば、彼女の気持ちを見ることができるぞ。そして、プレイヤーが行動を起こすと、画面のハートマークにゲージがたまっていく。これが満タンになると「奇跡」が起こるのだ！



▲矢を射ったら、リナの心に浮かんだ情景が！ このような場合は、ゲージがグンとUP。



▲ふたたび矢を射ってリナの本心を聞く。するとハートマークのゲージが少し上昇するぞ！

2つのマークに注目



心の矢 リナの心を覗く矢。ゲーム中いつでも射ることが可能。数に制限があるようだ。

クリスタルハート リナの主人公に対する愛情値。プレイヤーの行動で上下する。

ストーリー性＋コミュニケーション

簡単に『Øスト』のシステムを紹介してきたが、このゲームの魅力はこれだけではない。例えば左のコミュニケーションを取るシーン。リナが歌っているが、これはすべて動画で流れているのだ。この動画中に矢を射るとリナの心へスキップ。本心を見られたり、心の情景を見られたりするのだが、これがすべてリアルタイムで進行する。まさに、プレイヤーが操れる映画。真のインタラクティブムービーになっているぞ。

AVGは新たな次元へ



PlayStation 2 TOPICS
プレイステーション2トピックス

「PLAYSTATIONフェスティバル2000」速報 出展タイトルが決定！

11社計18タイトルを実際にプレイできる!!

「PLAYSTATIONフェスティバル2000」に出展されるＰＳ２ソフトが明らかになったぞ。今回判明したのは、計18タイトル（右リスト参照）。ＰＳ２用の体験版もかなりの数が配布される予定なので、ぜひ足を運んでみよう。ただし、前売り状況によっては、当日券が発売されない可能性もあるので、絶対に前売り券を購入しておいた方がいいぞ！

開催概要

会　期■2000年2月19日（土）・20日（日）
時　間■10:00～17:00
会　場■幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
北展示ホール9・10
千葉県千葉市美浜区中瀬2－1
入場料■一般（中学生以上）……前売／¥1,000［税込］
当日売／¥1,200［税込］
小学生…………前売／¥500［税込］
当日売／¥600［税込］
※小学生未満は無料
■前売り券は、チケットぴあ、ローソンで発売中。
●チケットぴあ
Ｐコード676-159／問い合わせ　03-5237-9999
●ローソン（ローソンチケット）
Ｌコード34154／問い合わせ　03-5537-9999
※ローソン各店舗で直接購入できます

PLAYSTATION フェスティバル2000　出展予定タイトルリスト

	タイトル	ジャンル	メーカー	発売日
1	A列車で行こう6	SLG	アートディンク	3月4日(予定)
2	Ø STORY	AVG	エニックス	2000年春予定
3	スーパースノーボードクロス(仮)	SPG	EAスクウェア	2000年春予定
4	(他1タイトル)	未定	EAスクウェア	未定
5	ストリートファイター EX3	FTG	カプコン/アリカ	3月(予定)
6	決戦	SLG	コーエー	3月4日(予定)
7	実況ワールドサッカー2000(仮)	SPG	コナミ	3月4日(予定)
8	ドラムマニア(仮)	ETC	コナミ	3月4日(予定)
9	DRIVING EMOTION Type-S(仮)	RCG	スクウェア	2000年春予定
10	劇空間プロ野球	SPG	スクウェア	3月(予定)
11	グランツーリスモ2000(仮)	RCG	SCEI	未定
12	FANTAVISION	PZG	SCEI	3月4日(予定)
13	I. Q REMIX+	PZG	SCEI	3月(予定)
14	ゴルフパラダイス	SPG	ティーアンドイーソフト	3月4日(予定)
15	リッジレーサーV	RCG	ナムコ	3月4日(予定)
16	鉄拳TAG TOURNAMENT	FTG	ナムコ	3月4日(予定)
17	ETERNAL RING	RPG	フロム・ソフトウェア	3月4日(予定)
18	EVERGRACE	RPG	フロム・ソフトウェア	4月(予定)

※出展タイトル・体験版配布の有無等は、すべて編集部調べによるものです（1月20日時点）。諸事情により変更になる可能性があります。

メーカー各社の出展情報!!

PSフェスティバル2000の出展予定メーカーに、気になる出展タイトルや体験版の情報を聞いてみたぞ！　（メーカー名50音順）

アートディンク

体験版配布 ……………なし

『A6』で、はじめて導入されたエモーショナルシティシステムで、都市が自律的に発展する様子は、ゲームの常識を覆すくらい凄いことになっています。3D空間を舞台にすべてがリアルタイムで進行する新世代のシミュレーションゲームを、ぜひ体感してください。
（セールスプロモーション課／平塚氏）

エニックス

体験版配布…あり（1タイトル）

『ØSTORY（ラブストーリー）』は、『ユーラシアエクスプレス殺人事件』に続く、エニックスのシネマアクティブ第2弾です。ＰＳ２とＤＶＤにより、実写ゲームがどれほど進化したか、実写によるゲーム表現がどれほどの可能性を秘めているかを、ぜひご確認ください。　（広告宣伝課／山本氏）

EAスクウェア

体験版配布…あり（2タイトル）

出展タイトルは『SSX』ほか1タイトルですが、これではどんな作品か想像つきませんよね。しかし、それは来てのお楽しみ。ぜひ、皆さん遊びに来てください。『SSX』はもちろん、ほか1タイトルはきっとファン待望の作品になることは間違いありません。
（広報部／熊谷氏）

カプコン

体験版配布…あり（1タイトル）

すべてにおいてパワーアップした『ストリートファイターＥＸ３』が、いよいよプレイステーション２で体験できる！　このほかにも『鬼武者』や、未発表のムフフのタイトルなどなど……盛りだくさんな内容でお届けします！　ぜひ遊びに来てください！
（パブリシティチーム／ハギー氏）

コーエー

体験版配布…あり（3タイトル）

『決戦』は、ほぼ完成版を出展します。ムービーと見間違うかのようなゲーム画面は、強く皆様の心を引きつけ、驚きを与えるはずです。シブサワ・コウ長年の夢の集大成を、ぜひ皆様の目で確かめてください。また『真・三國無双』も、ついに謎のベールが払われます。こちらもご期待あれ！（広報部／高津氏）

コナミ

体験版配布…あり（6タイトル）

アーケードでおなじみの『ドラムマニア』が、いよいよPS2で登場！　専用コントローラで実際にプレイしていただけます。ぜひセッションプレイの醍醐味を体験してくださいね。もちろん、そのほかスポーツのタイトルも熱いですよ。
（プロモーション企画部／服部さん）

スクウェア

体験版配布 ……………なし

スクウェア発プレイステーション2ソフト第一弾となる『Type－S』は映像美を極めたリアルカードライブゲーム。ホンダ、三菱、マツダなどの有名自動車メーカーと契約、実車さながらのドライビング体験ができます。PS2ならではの機能を満載した2タイトルにご期待ください！　（宣伝部／糸原さん）

SCEI

体験版配布…あり（タイトル未定）

超センスな花火パズル『FANTAVISION』や、映像の美しさに驚くばかりの『I.Q REMIX＋』など、PS2ならではの最新ソフトがいち早く体験できます。もちろん、話題の『GT2000』も!!　どうぞ「PLAYSTATIONフェスティバル2000」にご期待ください。
（宣伝部／竹川氏）

ティーアンドイーソフト

体験版配布…あり（1タイトル）

世界初のゴルフコース自動生成機能“Genesys-G”で無限に楽しむことのできる『ゴルフパラダイス』！　アマチュアからツアープロを目指すストーリーモードや10種類のゲームが遊べるノーマルモードなど、1人でもみんなでも楽しめます！　さぁ、体験版をゲットしに幕張へGo！　（広報部／伊津野氏）

ナムコ

体験版配布…未定（タイトル未定）

「プレイステーション2やるならナムコ」を合い言葉に、超強力なタイトルを用意しました！　もちろん当日は試遊可能！　絶対損はさせないぜ！　イエーイ！　体験版とステージイベントについては未定だぜ！　ハードメーカーにお問い合わせください！（笑）
（CS広告宣伝部／吉積氏）

フロム・ソフトウェア

体験版配布…あり（3タイトル）

当社からは『エターナルリング』と『エヴァーグレイス』のRPG2作品を出展。当日は出展タイトルをいち早く試遊していただくだけでなく、今後のラインナップが収録されたスペシャルディスクをプレゼント。AC2の最新映像も公開予定ですので、ぜひ遊びに来てくださいね。　（宣伝部広報／後藤さん）

「PlayStation.com」正式発表!!

以前お伝えした「PlayStation.com」が、ついに正式発表された！　1月18日に発表されたリリースによると、SCEIがプレイステーション・ドットコム・ジャパン株式会社を設立。インターネットによる商品（PSやPS2のハード＆ソフト）のダイレクト販売や、2001年から開始予定のプレイステーション2によるコンテンツのビット配信に対応していくという。このサービスは、PS2の発売にあわせて2月中旬から営業開始予定。詳しくは、続報を待て！


就職率No.1!
ゾクッ
YAG
学校法人　大矢学園グループ
認定CG教育校
【CG-ARTS協会認定】
代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員　財団法人日本視聴覚教育協会員　社団法人日本漫画家協会員
日本映画録音協会員　日本映画照明協会員　日本映画撮影監督協会員
ゲーム・クリエイター総合学部
本当に自分がやりたいコトを!
YAGなら細かく選べる7学科
ゲーム・クリエイターへの最短ルート!
2D・3Dに限らずあらゆるCG作品を手掛けたいなら!
CGデザイナー科(2年)
君のアイディアで独自の世界観とルール制作をしよう!
ゲーム・デザイナー科(2年)
ゲームはキャラクターが命!魅力的なキャラクターを生み出そう!
キャラクター・デザイン科(2年)
既存のゲームじゃ満足できない!君ならではのオリジナルストーリーを!
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲームサウンドはもちろん!臨場感のある音楽を奏でたいなら!
サウンド・ディレクター科(1年)
ハリウッド映画に迫る3D映像をWSで創り出そう!
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
パソコンの組み上げからデジタルアニメまでを完全マスター!
デジタル映像エキスパート科(2年)
CGイラスト:名古屋校CGデザイナー科 千家英嗣／使用ソフト:3D studio MAX
[プロジェクトミレニアム始動]
プロジェクトミレニアムとは?
YAG在校生が制作チームを編成して
オリジナルゲームを創ります!
2000年記念㊗
平成12年4月ご入学の方には祝金10万円を贈呈
入学願書受付中
一日体験入学・学院説明会無料実施中!
東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-1
フリーダイヤル サイノー オヨニ
0120-310-042
FAX フリーダイヤル サイノー スゴクイイ 0120-310-595
http://www.yag.ac.jp/
※携帯電話・PHSからでもお掛けになれます。
資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでもお申し込みできます。(一切無料)
LAWSON Online Shopping
マチのほっとステーション
LAWSON

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



ベイグラント ストーリー
スーパーロボット大戦α
タイニーバレット
ワールドスタジアム4
infinity
BRAVE SAGA2
007 トゥモロー・ネバー・ダイ
その他

イラスト／伊藤勇太

VAGRANT STORY™

ベイグラントストーリー

AVG	ベイグラント ストーリー	2/10	▶スクウェア ▶¥6,800 ▶MC(3ブロック) AC(DS対応)

ついに発売が目前に迫った『ベイグラント ストーリー』から、届いたばかりのホットな情報を徹底紹介!!

ついに発売直前!! 超最新情報を徹底チェック!!

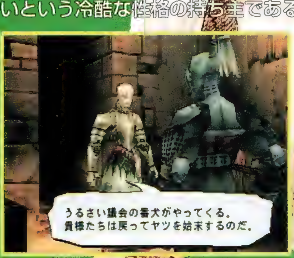
待望の発売日まであとわずかに迫った、期待のロールプレイング・AVG『ベイグラント ストーリー』。発売を目前にして、バトルシステムや魔法システムに関する最新情報をキャッチしたぞ。今回は、そんな新情報をまとめて紹介。来るべき発売日に備えて、しっかり頭に入れておこう!!

魔都制圧へ乗り込むクリムゾンブレイドの実態とは?



騎士団団長 ギルデンスターン

クリムゾンブレイドを指揮する騎士団長。物腰はあくまで優雅で洗練されているが、自分の信じる正義のためならどのような犠牲もいとわないという冷酷な性格の持ち主である。



法王庁直属の騎士団。正式名称は聖印騎士団クリムゾンブレイド。バレンディア国内で議会と政治的に対立し、メレンカンプとは宗教的に対立している。公爵邸占拠事件の際、出動要請のないまま武力介入し、強行突入を行った騎士団の目的は、いまだ定かではない。占拠事件の首謀者、シドニーを追って魔都レアモンデに潜入したアシュレイと時を同じくして、聖印騎士団もまた、レアモンデへと潜入した。彼らの目的は、メレンカンプのせん滅と、魔都レアモンデの制圧。その目的の前には、アシュレイですら邪魔な存在でしかない……。



◀シドニーを追って、魔都レアモンデへと潜入を果たす聖印騎士団の面々。

▼しかし彼らの行動には、謎が残る。はたしてレアモンデに何が眠っているというのか?



アシュレイの前に立ちはだかるギルデンスターンの部下たち

ギルデンスターンに付き従う、騎士団の精鋭たち。彼らもまた、魔都レアモンデへと潜入。そして、メレンカンプの指導者シドニーを追うという同じ目的を持ちながらも、アシュレイの前に立ちはだかる。



◀ギルデンスターンの部下の1人、女騎士のサマンサ。



▲騎士団員でもあり、法王庁の神官でもあるグリッソム。



▲グリッソムと同じく神官。彼のほうが、神官らしい風貌だ。



▲褐色の肌が特徴的なニーチ。彼女もまた、有能な騎士だ。

バトルをより奥深くするリム(部位)ダメージシステムとは?

このゲームの大きな特徴となる重要なシステム、それがリム(部位)ダメージシステムだ。アシュレイは、頭、胴体、右手、左手、足の5つの部位を持っており、アシュレイの生命力を示すHPとは別に、それぞれが個別のHPを持っている。これらの各リムが致命的なダメージを負うと、攻撃力が半減するなどのさまざまな影響が現れてしまうのだ。ここでは、各リムごとに起こる、その影響を紹介。常に自分の状態に気を配り、致命的なダメージを受ける前に回復を行おう。





▼主人公アシュレイのリム▲

HEAD【頭】 ●沈黙状態となり、魔法が唱えられない

頭部にダメージを受け、頭のHPが0になってしまうと、アシュレイは沈黙状態になってしまう。このままの状態だと、一切の魔法を唱えることができない。アイテムですみやかに回復しよう。


▲頭部にダメージを受けてしまった。回復するまで魔法を唱えられない。

R.ARM【右手】 ●武器の保持が難しくなり、攻撃力が半減!!

右手のHPが0になってしまうと、「アタック50%」と表示され、攻撃力が半減してしまう。敵に与えるダメージが半分になってしまうので、ザコ敵とのバトルが長引いてしまう可能性があるぞ。


▲こちらは通常の状態で攻撃したときの敵のダメージ。

◀右手に致命傷を負っていると、こんなにダメージが減ってしまう。戦闘が長引いてしまうぞ。

L.ARM【左手】 ●ダメージを受けやすくなってしまう!!

左手のHPが0になると「パリィ50%」と表示され、回避能力が半減。敵の攻撃を避けることが難しくなり、攻撃を受けやすくなってしまうのだ。攻撃力の高い敵と戦っているときにはとくに注意!!


▲動きの鈍い敵の攻撃も、喰らい放題となってしまうのだ。

BODY【胴】 ●リスクの上昇値が2倍になる!!

胴体に致命傷を負うと、リスクの上昇値が2倍になり、ターゲットドーム展開中もリスクが上がり続けるようになる。リスクが上がると受けるダメージも上昇するので、危険な状態となるぞ。


▲リスクは攻撃をするごとに上がる。その上昇値が2倍になるのだ。

◀ターゲットドーム展開中(攻撃対象選択中)にもリスクが上がってしまう!

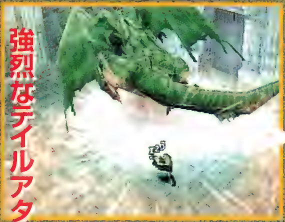
LEGS【足】 ●足をやられると、移動力が半減!!

足に致命傷を負うと、移動力が半減してしまう。敵から逃げるのも、逆に追いかけるのも苦労するようになってしまうのだ。素早く動き回る敵との戦いでは、非常に不利になってしまうぞ。


▲ヒット&アウェイの戦法が使えなくなってしまうのだ。

モンスターたちもリム(部位)を持っている

部位ごとにHPを持っているのは、なにもアシュレイだけではない。敵として立ちはだかるモンスターたちも、それぞれ部位を持っているのだ。どの部位を攻撃するかは選択できるので、効果的な部位をうまく狙っていくことが重要になってくるぞ。例えば、尻尾で攻撃してくるドラゴンには、尻尾を優先的に攻撃していこう。尻尾のHPを0にしてしまえば、もう相手は尻尾攻撃が使えなくなるのだ。常にどこを狙えば戦闘が有利になるかを見極めつつ戦っていこう。



▲尻尾を使って攻撃してくるドラゴン。このテイルアタックを喰らうとかなり痛い!!



▲そこで、尻尾を重点的に攻撃していく。尻尾のHPを0にしてしまえば……。



▲ドラゴンは、もう尻尾を使った攻撃ができなくなる。これで戦いが有利になるぞ。

アビリティもうまく使おう!!

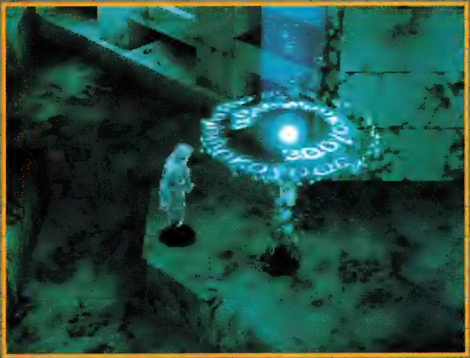
効率よくモンスターと戦っていくには、部位を考えて攻撃するほか、アビリティや魔法を使って身体能力を低下させることも有効。魔法を使ってくる敵には沈黙状態にする「サイレントスペル」を使ったり、動きが速い敵には移動力を半減させる「ナミングクロウ」を使ったりと、効果的な使用を心がけよう。


▲動きを捕らえにくい敵には、ナミングクロウで移動を制限させる。


▲沈黙状態にすれば、魔法使い系の敵はもう怖くない。

4種類の系統を使い分ける！
魔法システム徹底解析

『ベイグラント』の世界では、「魔法」は2000年以上も昔に存在したと言われる伝説の産物に過ぎない。しかし、魔都レアモンデに潜入したアシュレイは、そこで伝説の魔法を修得することになるのだ。レアモンデでアシュレイが修得できる魔法は、敵を攻撃するウォーロック系や、傷を癒やすシーアルジー系など、大きく分けて4つの系統が存在する。ここでは、それら4つの系統ごとに、代表的な魔法を紹介していこう。



魔法には4つの系統がある

4つに分類される魔法は、系統によって使用目的が大きく異なる。自分の状況を把握し、これらの魔法をうまく使えば生き残る確率も上がるのだ。

魔法の修得は？

本来、魔法が使えないアシュレイが魔法効果の恩恵を受けるには、「グリモア」と呼ばれるアイテムを入手しなくてはならない。このグリモアをアイテムとして使用することで、初めて魔法を修得できるのだ。「生命のグリモア」を使用するとヒールを覚えるなど、使うグリモアによって覚える魔法は異なるぞ。



◀まずは入手したグリモアを使用する。



◀グリモアの力で、1度魔法が発動する。



◀以降はMPを消費することで、いつでも使用可能に。



▲各種グリモアは、レアモンデ内で入手していくのだ。

ウォーロック【攻撃系魔法】

敵にダメージを与えることを主な目的とするのがウォーロック系の魔法。ターゲットとなる個体を選択する単体魔法から、ターゲットドーム内のすべての敵にダメージを与える範囲魔法まで、数多くの種類が存在する。レアモンデの中には物理攻撃を受け付けないモンスターも徘徊しているので、ウォーロック系の魔法は必ず使いこなせるようになっておきたい。



▲相手を即死させる暗黒系呪文。アンデッド系のモンスターには効果はない。



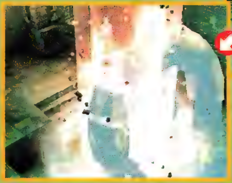
◀火系の攻撃呪文。灼熱の炎の玉をモンスターに放ち、ダメージを与える。

●ウォーロック系にはレベルがある!!

ウォーロック系の魔法には、「レベル」が存在するものもある。同じ魔法でも、レベルが高いほど効果が大きいのだ。しかし魔法は経験によってレベルアップはしない。高レベルの魔法を修得するには、同じグリモアを複数入手しなくてはならないのだ。



▲レベル1のガイアストライク。ダメージはこんなもの。



◀レベル3になると攻撃範囲も広くなり、ダメージも上昇。

◆ウォーロック魔法の一例◆

魔法名	効果
ファイアボール	火系攻撃呪文。炎の弾を放ち、ダメージを与える
スピリットサージ	神聖系攻撃呪文。光の精霊を放ち、ダメージを与える
ガイアストライク	土系攻撃呪文。重力を上昇させ、ダメージを与える
バニッシュ	暗黒系攻撃呪文。アンデッド系以外の敵を即死させる
ドレインハート	敵のHPを吸収し、自分のものとする

ソーサリー【補助系魔法】

アシュレイの能力値を一時的に高めたり、逆に敵の能力値を引き下げたりといったサポート系の魔法がソーサリー。戦闘だけではなく、鍵のかかったドアを開けたり、迷宮に仕掛けられたトラップを見抜いたりと、冒険全般に関わるサポート呪文も取りそろっているのだ。効果は一見地味ながら、使いこなせばゲームの進行がかなり楽になるハズだ。また、長期戦になりがちな中ボス戦などにおいても、重宝するだろう。



◀武具の性能を低下させる魔法。防御力の高い敵に有効だ。



▲マヒ成分を含んだガスを射出し、相手をマヒ状態にする魔法。敵が使ってきた場合は、すぐに回復しよう。



▼毒の霧を射出し、敵を包み込む。敵は毒状態になり、少しずつHPが減っていくのだ。



▲仕掛けられたトラップを見抜く魔法。画面に表示されるようになるので、うっかり引っかかることもない。

◆ソーサリー魔法の一例◆

魔法名	効果
ハーキュリアン	対象のSTRを一定時間増加させる
ミゼラブルボディ	対象のSTRを一定時間減少させる
アンプロテクト	武具の性能を一時的に低下させる
スタンクラウド	ガスを射出し、敵をマヒ状態にする
ポイズンミスト	毒の霧で敵を包み込み、敵を毒状態にする
アンロック	宝箱や扉の鍵を解除する
マーク	迷宮内に仕掛けられたトラップを発見する
アナライシス	敵のステータスを確認。リスクが高いほど成功率アップ

シーアルジー 【回復魔法】

主に体力の回復や、ステータス異常の回復を行うのがシーアルジー系の魔法。敵との戦いで傷ついた体を癒やす、最も重要な手段で、魔都レアモンデの探索には必要不可欠となるハズだ。とくに、毒やマヒなどのステータス異常を受けると戦闘もままならなくなるので、なるべく早い段階で覚えておきたい魔法だ。



▲毒を受けた体を浄化し、回復する。



◀敵との戦いで傷ついた体を癒やし、HPを回復。最も使用頻度が高い魔法になるだろう。

●アンデッドにヒールをかけると……

自分のHPを回復するヒールには、もう1つの使い道がある。RPGファンならばピンとくると思うが、じつはアンデッドモンスターにヒールをかけると、ダメージを与えることができるのだ。



▲アンデッドに対してヒールを使用したら。



▲ダメージを与えることができた。

◆シーアルジー魔法の一例◆

魔法名	効果
ヒール	傷を癒やしHPを回復。アンデッドにはダメージ
アンチドーテ	海の神、アムニスの加護により毒状態を治療する

エンチャント 【属性魔法】

ほかの3系統とは、ちょっと違う使い方をするエンチャント系の魔法。これは、武器や防具に対して一定時間、特定の属性を与えるという使い方が主となってくる。もちろん相手の防具にもかけられるので、属性攻撃ができるウォーロックやソーサリーの魔法と併用することで、よりバトルを有利に展開することができるぞ。



▲武器の属性を、一定時間「水」に変える。水属性が弱点の敵に効果的。



◀こちらは防具の属性を、「風」に変化。風系の攻撃に対して強くなる。

●敵の攻撃を見極めて魔法を使い分けろ!!

敵の中には、特定の属性を苦手としているものも多い。そうした弱点を見極め、その弱点の属性に対応するエンチャントの魔法があれば、積極的に使っていこう。とくに魔法使い系の敵は強力なので、エンチャントの魔法が必須となるぞ。



◀敵の属性に合わせエンチャントも変更。

◆エンチャント魔法の一例◆

魔法名	効果
フロストアタッチ	武器の属性を「水」に変化させる
ルフトガード	防具の属性を「風」に変化させる

ゲームプレイがさらに楽しくなる!

やり込み要素も満載!!

『ベイグラント』には、コレクション&やり込み魂をくすぐる数々の要素が用意されている。ここではそんな中から、倒したモンスターを閲覧できるライブラリ機能と、タイムアタックも楽しめるパズルモードの2つを紹介しよう。どちらもゲームをクリアするだけなら無視してもかまわないが、やり込み派の人にとってはたまらない内容になっているぞ。

ライブラリ機能

ライブラリ機能とは、アシュレイが1度倒したモンスターのデータが、次々とライブラリ（図鑑）に登録されていくという機能だ。ライブラリには最初は何も記されていないが、ゲームを進めるうちにどんどんデータが追加されていき、やがては完璧なモンスター図鑑ができあがることになる。登録されたモンスターは、弱点やステータスからちょっとした攻略法（!）に至るまで、詳細なデータを閲覧することができる。そのため、ゲームの攻略にも役に立ってくれるのだ。なお、普通にクリアしただけでは、このライブラリに加えることのできないモンスターもいるらしい……!?



▲ページがどんどん埋まる。コレクターにはたまらない。



▲モンスターグラフィックは、回転、拡大縮小も可能。

パズルモード

レアモンデのダンジョンの中には、閉ざされたルートを開くため、木箱や石片を利用したパズルを解かなければならない場所がある。こうした部屋で1度パズルを解いてから、再びその部屋を訪れると、パズルモードへと突入するのだ。これは、それぞれのパズルのある場面で、いかに素早くルートを確保（パズルを解く）できるかを競うモードだ。パズルの難易度に応じて標準タイムが設定されており、クリアタイムによってプレイヤーは〝ランク〟を授かることができるぞ。ちなみに、パズルなんて面倒だという人のため、このパズルモードをOFFにすることも可能になっているのだ。



▲木箱や移動床を使ったパズルが数多く登場する。



▲ゴールするとランクが表示。最低ランクはゲームデザイナー？

『ベイグラント』情報HP開設!!

来るべき発売に向け、スクウェアでは『ベイグラント』の情報が閲覧できるHPを開設。ゲームの最新情報をいち早くチェックできるだけでなく、数々のプレゼント企画も用意されているぞ。インターネット環境のある人は、すぐにチェックしてみよう!! もしかしたら、キミのまだ知らないゲームの秘密を知ることができるかも……!?



◀ゲーム同様、HPは渋めのデザインでまとめられている。



▼キャラクター情報なども公開中。これからも情報は増えていくぞ。

★アクセスは…
Vagrantstory.COM

スーパーロボット大戦α（アルファ）

新たなる『スパロボ』サーガの幕開け!!









複数の機種にわたって、数々の作品を生み出してきた『スパロボ』シリーズに、いよいよ真打ちとも呼べる最新作が登場!! すべての始まりを意味する「α」の文字を冠したこの最新作では、ストーリーとシステムを一新。「マクロス」など、シリーズ初登場原作も加え、まったく新しい物語が展開していくことになるのだ。発売目前となった今回は、届いたばかりの新情報をチェックするとともに、『α』ならではのポイントをもう一度おさらいだ!!

S・RPG	スーパーロボット大戦α	未定	▶バンプレスト / ▶¥6,980（予）
		▶MC（ブロック数未定）	

最新新着画面を一挙公開!! ド迫力のカットインに注目!!

こだわりにこだわった、迫力の戦闘シーンも『α』魅力のひとつ。ここでは、主要メカの戦闘シーンから、ほんの一部を公開。細部まで描きこまれたグラフィックに注目!!

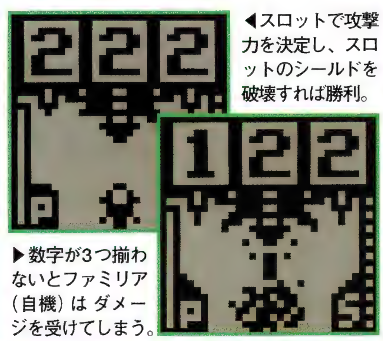






新情報 『α』はポケステに対応!!

驚きの新ニュースが発覚。なんと『α』は、シリーズ初のポケステ対応ソフトとなったのだ。インターミッションで、シューティングとスロットの２種類のミニゲームがダウンロードでき、ミニゲームで得た資金を本編にフィードバックすることが可能なのだ。これでまた楽しみが広がった!?

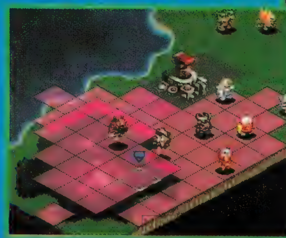


◀スロットで攻撃力を決定し、スロットのシールドを破壊すれば勝利。

▶数字が3つ揃わないとファミリア（自機）はダメージを受けてしまう。

『α』の新システムを検証!!

ストーリーや世界設定の刷新にともない、『α』ではシステム面も大幅にパワーアップ。ストーリーが進行するイベントシーンと戦術SLGでの戦闘を繰り返していくという、基本的なゲームの流れだけは継承されているものの、そこに『α』ならではの新要素や新システムが大量に追加されているのだ。ここでは、そういった新しいポイントをまとめ直し、あらためて紹介していこう!!





POINT 1 戦闘マップが3Dになり、戦略性もアップ!!

マップ画面は、これまでの2Dから立体感のあるクォータービューへ変更。ユニットの表示もわかりやすくなり、混乱することもなくなった。また、マップには高低差や距離による命中率修正も導入され、戦術性も大幅にアップしたのだ。バランスも改善され、1マップにかかる時間も短縮されているぞ。





◀ユニットは全身表示。分かりやすく、区別がつきやすい。

▲戦闘コマンドは前作と同様。ファンには馴染み深い。

戦闘マップでの新要素

距離による命中率修正がついた!!

遠距離攻撃に、距離による命中率修正が追加。近ければ近いほど命中率が上がるのだ。また、高い場所から攻撃することでも命中率がアップするぞ。



▶距離を考えて攻撃をすれば、戦闘が有利になるぞ。

敵増援が来る場合、あらかじめ予告される!!

敵の増援が来る場合、あらかじめイベントでおおよその出現ターンを教えてくれるようになった。これでいきなりの増援出現に慌てることはなくなる!?

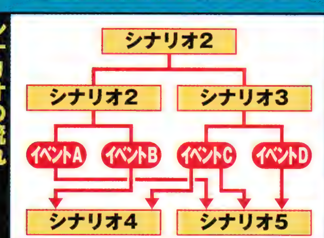


▶こんな感じで教えてくれる。迎撃の準備をしよう!!

POINT 2 ダブル・ブランチ・システムとは?

シリーズでは、すでに当たり前となっているマルチシナリオシステム。今回の『α』には、それをさらに推し進めた新システム、ダブル・ブランチ・システムを採用。これは、ほぼ毎話ごとに登場する選択肢や戦闘マップでの行動により、シナリオだけでなくマップ中のイベント内容まででもが変化していくというものだ。このため、同じシナリオ内でも、選んできた選択肢によっては起こるイベントがまったく変わってくるぞ。上の図にあるように、ちょっとした選択の積み重ねでシナリオの流れが変化していくので、何度でも遊べるようになっているのだ。

シナリオの流れ

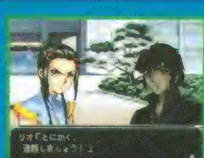




◀シナリオ数、分岐数もシリーズ最大!!

バストアップのグラフィックにも注目しよう!!

イベントシーンでのキャラクターが、バストアップサイズで大きく表示されるようになった。さらに、会話に合わせて表情の変化やちょっとしたアニメーションもしてくれるようになったのだ。これにより、キャラに対する愛着もますます高くなりそうだ。



◀イベントシーンの臨場感も大幅アップ。

POINT 3 戦闘シーンがフルアニメーション!!

戦闘画面でのグラフィックも完全に描き直された。使用する武器や必殺技によって、動きのパターンやポーズを細かく再現。フルアニメーションで展開するようになったのだ。また、以前のシリーズでも好評のカットインシステムが、戦闘シーンを盛り上げてくれるぞ。





◀▼必殺技によっては、パイロットやロボットの決めポーズが表示されるのだ。





とにかくよく動く!!



POINT 4 主人公キャラ&メカを一新!!

「第４次」や「Ｆ」で大好評だった主人公システムも、もちろん『α』に継承されている。しかし、世界設定に変更があったため、キャラクターやメカの設定は完全に一新されているのだ。新しい主人公は、前作同様、性別と４種類の性格、そして２種類の操縦系統（スーパー系orリアル系）の組み合わせで決定されることになる。もちろん、恋人キャラの登場もあり、物語に彩りをそえてくれるのだ。ここでは、その一新されたキャラとメカの設定を紹介。なお、これらはあくまでもデフォルトの設定で、名前などは自由に変更することができるぞ。

主人公の精神コマンドや特技は？

主人公のキャラメイクは、これまで通り生年月日や血液型といった個人データを入力していくことになる。この生年月日と血液型の組み合わせにより、主人公の持つ精神コマンドや特技が変わってくるのだ。これは、「第４次」と同じ仕様。もしかすると、特殊な精神コマンドを覚える組み合わせもあるかも知れない!?





ヒュッケバインMkII
リアル系主人公メカ。試作パーソナルトルーパー。

グルンガスト弐式
スーパー系主人公メカ。SRX計画で開発されたロボット。



Male（男性）

真面目で正義感が強い — ブルックリン＝ラックフィールド
義理人情に厚いアメリカ人。少々短絡的だが、正義感は強い。何事にも真摯に立ち向かう姿勢により、多くの人の信頼を得ている。女性の扱いは苦手。

冷静沈着で頭脳明晰 — ユウキ＝ジェグナン
イギリス人と日本人のハーフ。常に紳士的で、卑劣な行動を何より嫌う。感情をあまり表に出さず、ひとりでいることが多い。常識派で、理屈っぽい。

内気で心優しい — リョウト＝ヒカワ
内向的だが、芯はしっかりした少年。滅多に怒らないが、切れると怖い。他人に対する思いやりはあるが、物事を悲観的にとらえがち。

陽気で楽天家 — タスク＝シンジ
能天気で楽観主義の少年。頭の回転は速く、洞察力に優れる。異性好きで、出会った女の子は必ずお茶に誘うのが信条。

Female（女性）

リオ＝メイロン
明朗活発な中国人と日本人のハーフ。負けず嫌いで、若干自信家な性格。実家が金持ちで育ちがいいため、世間知らずな面も。

レオナ＝ガーシュタイン
プライドが高く、気の強い名家のお嬢様。頭脳明晰、冷静沈着、メカの扱いは天才的。男性が近寄りにくい雰囲気を持つ。本人も男はほとんど相手にしな

クスハ＝ミズハ
何事も控えめでかなりの照れ屋。そのことにコンプレックスを抱いているが、芯はしっかりしている。優柔不断で、一度迷い出すとなかなか結論が出ない。

リルカーラ＝ボーグナイン
男勝りで姉御肌の少女。要領を掴むことがうまく、何でもそつなくこなす。人なつっこく、誰とでもすぐにうちとけられる。

POINT 5 精神コマンドや強化パーツのバリエーションが増加!!

各キャラが戦闘マップで使用できる精神コマンド、ユニットに装備できる強化パーツなど、『スパロボ』シリーズには欠かせないお馴染みの要素はすべてこの『α』にも継承されている。そしてもちろん、それぞれのバリエーションも大幅に増加しているのだ。ここでは、精神コマンド、強化パーツ、そしてキャラクターの持つ特殊技能に関して、新しく追加されたものを紹介していこう。

精神コマンド

キャラクターごとに覚えていく、ＲＰＧでいう魔法のようなコマンド。ファンならもうお馴染みだ。「α」では便利なコマンドが増えているぞ。

期待	味方1人の精神ポイント回復
奇襲	加速+必中+熱血+閃きの効果
狙撃	遠距離攻撃の射程+２
捨て身	ダメージ4.5倍+回避０
大激励	全味方の気力+10

特殊能力

キャラやメカが持つ特殊能力も、登場原作の増加にあわせて増加。使えるキャラクターが限られてくるが、非常に便利な能力ばかりだ。

念動フィールド	攻撃無効(*1)
野生化	攻撃力上昇(*2)
精霊憑依	魔装機の能力アップ(*2)
念動力	命中率と回避率アップ
ゼロシステム	攻撃能力上昇(*2)

強化パーツ

ユニットに装着することで様々な効果を発揮するアイテム。「Ｆ」と同様に、ボスクラスの敵ユニットを撃破することで入手できるぞ。

アンドロメダ焼き	ＳＰ回復
イナーシャルキャンセラー	攻撃無効(*1)
ピンポイントバリア	攻撃無効(*1)
ミノフスキードライブ	飛行可能(*3)
ミンメイ人形	？？？

(*1)一定ダメージ以下の攻撃のみ(*2)パイロットの気力が一定以上になったとき(*3)移動力も+2される

スーパー系

序盤のストーリーを先行公開!!

発売も目前となり、システム的な情報も出揃ったところで気になるのは、やはりストーリー展開。そこでここでは、スーパー系ルートに関して、壮大なストーリーの幕開けとなる序盤の展開を先行公開!!

INTRODUCTION

かつて、全宇宙を巻き込んで起こった地球連邦軍とジオン軍との戦いがあった。一年戦争と呼ばれたその戦争が休戦状態となり、しばらくの時が流れた……。

そして新西暦187年.地球は異星人との戦いという新しい脅威を迎えていた。地球連邦軍は、対抗するための準備を進めていたが、それにかかる莫大な費用をめぐって争いが発生していた。そんな中、先の大戦で勢力を失った旧ジオン軍が再び決起。さらに、滅んだはずの悪魔帝国が復活を果たした。連邦軍は、この混乱をおさめるべく特殊部隊を結成するが……。

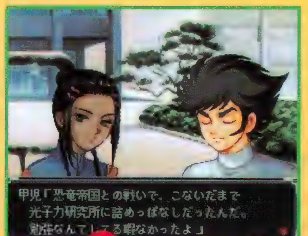
登場原作をもう一度確認!!

超獣機神ダンクーガ
新世紀エヴァンゲリオン
THE END OF EVANGELION
機動戦士ガンダム
機動戦士ガンダム0080
〜ポケットの中の戦争〜
機動戦士ガンダム0083
〜スターダスト・メモリー〜
機動戦士Zガンダム
機動戦士ガンダムZZ
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
機動戦士ガンダムF91
機動戦士Vガンダム
機動戦士ガンダムW
機動戦士ガンダムW
〜ENDLESS WALTZ〜
無敵鋼人ダイターン3
聖戦士ダンバイン
マジンガーZ
グレートマジンガー
劇場版マジンガーシリーズ
ゲッターロボ
ゲッターロボG
真・ゲッターロボ(原作マンガ版)
超電磁ロボ コン・バトラーV
超電磁マシーン ボルテスV
勇者ライディーン
トップをねらえ!
超時空要塞マクロス
超時空要塞マクロス
〜愛・おぼえていますか〜
マクロス・プラス
ジャイアント・ロボ
〜THE ANIMATION 地球が静止する日〜
魔装機神 THE LOAD OF ELEMENTAL
超機大戦SRX

このほかにも…?

1 突然起こる悲劇!!グルンガストに乗り込め!!

物語は、主人公と恋人の学校から始まる。平穏な日常の中にいた主人公の前で、突然戦闘が発生。落下してきた輸送機の煽りを食らって、恋人が行方不明に。悲しみの中、輸送機から現れた謎のロボットが、主人公の頭に話しかける。自分に乗り込んで、戦えと……。





▲操縦方法は、ロボット自身が教えてくれる。



▲◀目の前で起こる、戦闘。そして悲劇。物語はいきなりの急展開。輸送機から現れた謎のロボットに乗り、敵を倒せ。

2 光子力研究所を守れ!!

謎のロボット、グルンガスト弐式に乗り込んで戦かった主人公は、ひとまず甲児とともに光子力研究所に向かうことに。しかしその頃、甲児の留守を狙って、光子力研究所を敵が襲撃。ボスボロットとアフロダイAが迎撃に出る。果たして甲児たちは間に合うのか!?





▲ついにマジンガーZ発進。あとは敵を殲滅だ。



▲甲児が戻ってくるまで、アフロダイAで出撃するさやか。◀パイルダーに乗った甲児は、研究所を目指そう!!

3 ゲッター登場!! 早乙女研究所を救え!!

なんとか光子力研究所を守り抜いた主人公。しかし頭の中に、またも何者かが話しかけてくる。その声に従い、主人公は早乙女研究所へと向かう。その頃、早乙女研究所は、敵の襲撃を受けていた。ゲッターの調整を兼ね、ゲッターチームが出撃するが……。





▲ゲッターたちの戦いを見ていた男の姿も。目的は……!?



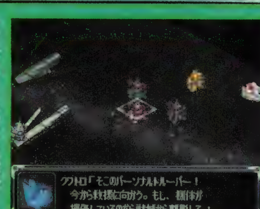
▲今回の非常事態に、早乙女研究所も警戒を強めていた矢先。◀敵の襲撃が発生。3台のゲットマシンが発進!!

リアル系の場合は……!?

リアル系の場合、新兵器ヒュッケバインMkⅡの輸送任務に当たる主人公の姿から物語は始まる。突然、敵の襲撃を受け、主人公はヒュッケバインMKⅡで出撃するのだが……。



◀襲ったのは、連邦軍、ティターンズのMSだった。



▶ティターンズに抵抗する組織エゥーゴが助けてくれる。



▲新兵器輸送中、突然MSの攻撃を受け、輸送艦は大破。

元気な少年がパチンコ片手に大活躍！ 勇気と希望の冒険ACT！

タイニーバレット Tiny Bullets





ファンタジー世界が舞台の3Dアクションゲームが SCEIから登場!! 謎や仕掛けでいっぱいのダンジョンを、冒険好きな少年・ホリンがパチンコ片手に進んでいくぞ。今回はホリンのコミカルなアクションと、冒険の舞台となるダンジョン内部を大公開!!

ACT	タイニーバレット	春予定	▶SCEI
			▶￥5,800
		▶MC（1ブロック） DS（AC非対応）	

"小さな弾丸"になりきって3Dフィールドを元気に駆け回ろう!!

本作の主人公ホリンは、『タイニーバレット』（＝ちっちゃな弾丸）というタイトル通り「思い立ったら一直線」な性格の少年。プレイヤーは、このホリンを操作して多くの謎や仕掛けに挑み、さまざまな仲間と出会いつつ、3Dダンジョン内を冒険していくことになる。随所に散りばめられた美しいCGムービーと愛くるしいキャラ劇が、キュートな少年から一人前の大人に成長していくホリンの様子をよりドラマチックに盛り上げるぞ。



◀フル3Dで描かれたダンジョンを弾丸のように走りぬける！



▼建物の入口をふさぐ開かずの扉。これを開けるには？

物語のプロローグ



魔法を操る神秘的な種族や放牧を生業とする穏やかな種族まで、さまざまな種族が暮らす世界のお話。平和な村の少年ホリンは、隣村へのお使いを頼まれる。好奇心旺盛な彼は、その道すがら、恐ろしい怪物が住む〝呪い山〟に足を踏み入れ…。

ホリンが繰り出す多彩なアクションを大公開！



冒険好きな主人公

ホリン

好奇心旺盛な13歳。小柄な外見にコンプレックスを持ち、早く一人前になりたいと思っている。

ホリンは、村の大人でも使いこなすことが難しいパチンコを使うのが大得意！ ほかにもカニ歩き、うんてい、モノを投げるなど、多彩なアクションを繰り出すぞ。ここではその一部を紹介しよう!!

Action 1 攻撃も謎解きもコレ一本で！ パチンコ



◀自動照準モードで敵を狙い撃ちだ！



▶柵越しに見える壺を離れたところから割る！

Action 2 すごい腕力!? よじ登り



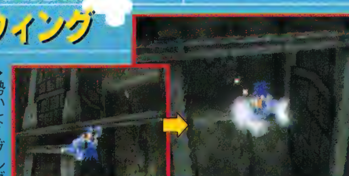
◀ふちにつかまってグイッ…と。

Action 3 狭いスキマもなんのその！ でんぐり返し



◀こんなスキマでも通りぬけられる。

Action 4 反動つけて特大ジャンプ！ スウィング



▶勢いよくグルグル回転すれば…

◀かなり遠くまで大ジャンプできる!!

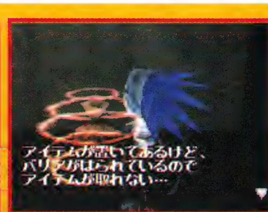
勇気と知恵をふりしぼってダンジョンに挑もう!!

好奇心から足を踏み入れてしまった呪い山が、大冒険のスタート地点。その先には遺跡、地下水脈、洞窟、悪魔の塔など、さまざまなステージが待っているぞ。ここでは、ホリンを待ち受ける謎や仕掛けの数々、冒険を手助けしてくれる仲間やアイテム、さらにはホリンの前に立ちはだかる巨大な敵などを紹介するぞ!!



でっかいパイプオルガン!?

▲大きなパイプオルガンが中央に置かれた部屋。鍵盤には、何やら記号が刻まれているが……？



◀アイテムを発見したが、バリアのせいで取れない…。



◀場合によっては、敵と戦わずに、逃げてしまうという手もアリ。



強い魔力を持つ少女

カーラ

物静かで神秘的な少女。現在は、闇の支配者によってさらわれ、捕らわれの身となっている。

ホリンのゆくてをはばむさまざまなシカケ

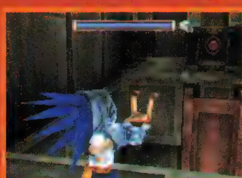
床のスイッチを踏むと…

鉄の扉の先にはアイテムがあるのだが、扉が開くのは床スイッチを踏んでいる間だけ。そこでスイッチの上に箱を置いてみたが、扉は閉じたまま。あきらめずもう1個積めば!?



橋が渡れない!?

跳ね橋がおりているため、向こう側へは渡れないようにみえる。だが、壁にかかっている黄色い的（ドラ）に向かってパチンコを発射すると……!?



4色の石版の謎

▶壁画の色、模様、順番を覚える。





石版を正しくはめていくと…

◀別室に移り、石碑の模様と対応した色の石版を、壁画で見た通りにはめる。

▶石版をはめた石碑が地響きとともに地中に沈み、道が出現。



地下への道が!

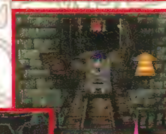
CHECK

こんな乗りものを利用することも!?

多彩なアクションが得意なホリンだが、ときには乗りものを利用することもある。例えば、グツグツと煮えたぎる溶岩地帯（落ちれば即死！）を進みたい、なんてときには、リフトでゴー！　安全に移動できてしまうぞ。



エレベーター



トロッコ



リフト

水晶のパワーを使ってアイテムをGETしよう!

アイテムの多くはバリアに守られている。バリアを解除するのに必要なのが、3種類の水晶。この水晶は、ダンジョン内に落ちていたり、敵が落としたりするぞ。

アイテムの水晶



▲パチンコの弾や爆弾、解毒薬などのバリアを解放できるぞ。

泉の水晶



▲体力を回復させる〝命の泉〟を利用できるようになるぞ。

アイドルの水晶



▲美しい石でできた像〝アイドル〟には何重ものバリアが!?

ダンジョンを徘徊する敵も個性派ぞろい!!

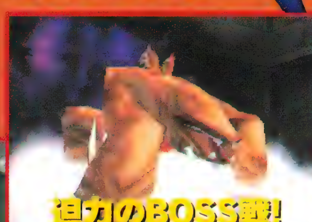
ホリンの行く先々で、邪魔をしてくる敵のタイプは実にさまざま。素早く動くために照準を絞りにくい小さな敵や、普通の弾では倒せない頑丈なボディを持つ者、特殊攻撃を使ってくるイヤなヤツなど、個性的な顔ぶれがそろっている。ここではそんなユニークな敵のなかから3体をピックアップして紹介しよう!!



◀強力な誘導ミサイルを使って攻撃してくる敵もいるのだ。



▼ネコともコウモリともつかない、奇妙な姿のザコもいるぞ。



迫力のBOSS戦!

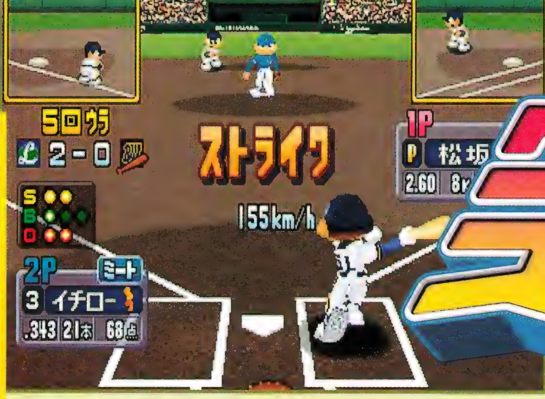
▲各ダンジョンの最後に控えるボスとの戦いは、やはり一筋縄ではいかない。攻撃を喰らうと大ダメージ必至なので、うまくよけながら敵の弱点を集中攻撃するのだ。



頼れる戦士たち

エドル(竜)&クイント(オヤジ)

優しい竜のエドルと豪快なクイント。2人はホリンのピンチを救ってくれる頼もしいコンビだ。

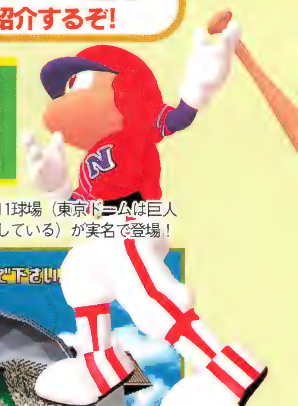


ワールドスタジアム4®

ナムコの大人気野球ゲーム、『ワースタ』の最新作がついに登場する。今回はユニークなオリジナル要素を中心に紹介するぞ!

新要素がたっぷり入ったシリーズ最新作登場!!

SPG	ワールドスタジアム4	3/23(予)	▶ナムコ
			▶¥5,800
			▶MC(6ブロック)、PS(15ブロック)、DS(AC非対応)、NC



野球ゲームとしての完成度の高さは改めていうまでもない『ワールドスタジアム』シリーズ。最新作となる『4』に用意されているモードの数は、全部で8つ。モード内容がボリュームアップしていたり、新しくなっていたりするため、実際にプレイしてみると前作との違いにビックリするはず。もちろん、選手データは最新のものになっているし、球場も実名で登場するなど、細かい部分も変わっているぞ。それでは3つのモードの新要素を中心に紹介していこう。



▲用意されているチームは全部で16。もちろん、ナムコスターズも登場する。

▼プロ野球12球団の本拠地である11球場(東京ドームは巨人と日本ハムの2チームが本拠地にしている)が実名で登場!



リーグ戦

オーソドックスな「ノーマル」、セーブデータから続ける「つづきから」に加え、新たに2つのモードが用意された。各種の設定を自由に変更できる「カスタマイズ」と、オリジナリティあふれる遊び方が3種類も用意されている「パーティーモード」がそう。これらのモードで友だちと対戦しよう!



カスタマイズ

試合数はもちろんのこと、チェンジになるためのアウトカウントなども設定することが可能。三振やフォアボールになるボールカウントまで設定できるので、「5ストライクで三振、1ボールでフォアボール」といった、打者に有利な設定もできるぞ。



▲設定できるのはこの項目。ルールが変わるとまるで別のゲームのようになるのだ。

パーティーモード



▲3種類の新しいモードが用意された。これらで対戦するととても盛り上がるのだ!

一風変わったオリジナルルールで試合を行なえるモード。1つのプレイごとに得点が入る「アセスメントモード」、イニングごとに勝敗をつける「マッチプレイ」、ホームランしか得点が認められない「ビッグアーチフィーバー」の3種類が用意されている。

アセスメントモード

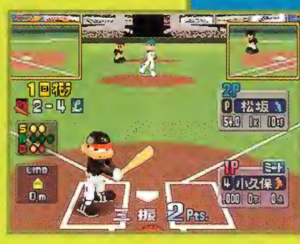
本来の野球ルールならホームベースを踏んだ回数が得点になる。しかしこのモードでは、プレイ内容ごとに細かく得点がつけられているのだ。例えばツーベースヒットだったら2点、ソロホームランなら4点といったように。守備時にも三振で2点、ダブルプレイで2点といった感じで得点が入るから、積極的に三振などを狙いに行こう。このルールではシングルヒットを打つだけで1点入ってしまう関係で、最終的にはバスケットボールのようなスコアになってしまう。通常ルールとは比べ物にならないほどの点取り合戦が楽しめるぞ!



◀プレイごとに得点がつけられている。1点でも多く取りたい。



▲試合結果。野球のスコアとは思えないようなすごい結果に……(笑)。



◀守っているときにも稼ぐチャンスはある。攻撃的な守備を目指そう!

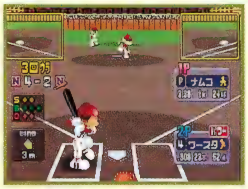
分身くん

8つの試験を受けて作ったオリジナル選手を、好きなチームに入団させるというおなじみのモード。選手の能力は試験内容によって変化する。作った分身くん同士を対戦させて、勝った側が相手の分身くんを奪えるという「対抗試合」も新たに加わったぞ。





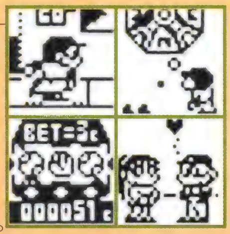
◀「分身くん」には4つのモードが用意されている。



◀「対抗試合」では分身くんを賭けた勝負が可能に！

ポケステにももちろん対応！

ポケステにミニキャンププログラムをダウンロードして分身くんを育てることが可能。ミニキャンプではトレーニングをしたり、遊んだり、彼女ができたりと、さまざまなイベントが用意されているのだ。トレーニング用のミニゲームは6種類も用意されているぞ。



作曲くん

試合で使用するチーム応援BGMを作るためのモード。本格的な音楽作成ツールになっているので、お気に入りの曲を入れるのも、オリジナル曲を作るのも思いのままだ。サンプル曲があらかじめ100曲も用意されているから、作曲が苦手な人も心配しなくて大丈夫。気に入ったサンプル曲を選んで登録するだけでもいいし、サンプル曲に少し手を加えてオリジナル曲にしてしまうことも、もちろん可能だ！。



▲音源や効果音がいろいろと用意されている本格的なツールだ。



◀サンプル曲の一部。過去のナムコ作品の曲も用意されている。

なんと、ケータイの着メロ作成ツールにもなる！



◀入力のためのボタン操作内容が画面に表示される。



▶入力チェック画面にすることもできる。

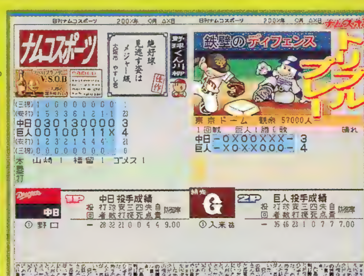
「作曲くん」のデータを携帯電話の着信メロディーの入力コードに変換する機能もついている（PHSには非対応）。着メロにしたい部分を指定し、携帯電話のタイプを入力するだけで入力コードが表示される親切設計だ。

マッチプレイ

ゴルフのマッチプレイのようなモード。イニングごとに勝敗をつけ（引き分けもあり）、最終的に勝ちイニング数の多いほうが勝ちとなる。勝負がつくとその時点でゲームセット。圧倒的な展開になると5回で試合が終わってしまうこともある。

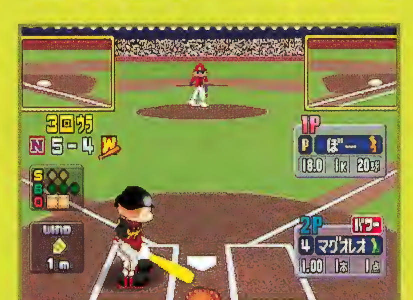


▼負けているときはドーミーイニングで引き分けても負けとなってしまう。



▲各イニングの点差は関係なし。この試合が通常のルールなら7対4で中日の勝ちだったのだが……。

ビッグアーチフィーバー



▲選手は全員「トマホーク」というバットを使う。普通のバットよりも飛距離が出る魔法のバットだ。

ホームランしか得点にならないという豪快なモード。1アウトでチェンジとなるルールだが、みんな魔法のバットを使っているので、そう簡単には討ち取れない点がミソ。ソロホームランでも満塁ホームランでも1点にしかならないので、9番打者でも「強振」にしてホームランを狙っていこう。



◀▼狙うのはホームラン！試合結果もこんな感じに。



さらにはこんな要素まで…

『ワースタ』シリーズではおなじみとなったロード中のゲーム（CD読み込み中に遊べるミニゲーム）。今回は『サーキット』シリーズを思わせるコースを走るレースゲームになっている。時間内にゴールすればごほうびがあるみたいだけど、コース上には障害物（バナナの皮）も落ちているので簡単にはクリアできないかも。下の写真は現時点では一切が不明という「ソフトボールモード」だ。



◀ロード中にはリリーフカーによるレースゲームが楽しめる。



▶河川敷球場での試合は野球ではなくソフトボール！

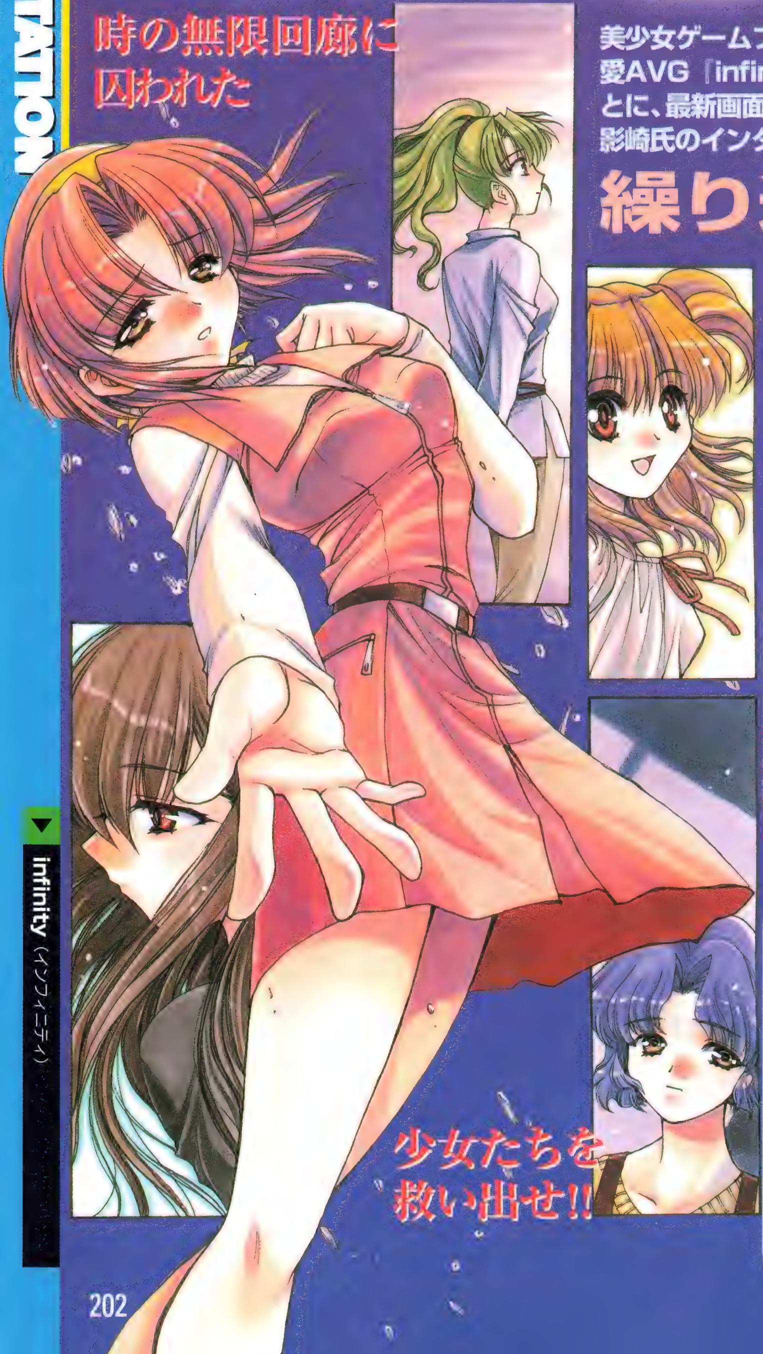
infinity インフィニティ



永遠の哀し

AVG	infinity（インフィニティ）	3月（予）	▶キッド
			▶¥6,800（予）
		▶MC（2ブロック）	

時の無限回廊に囚われた

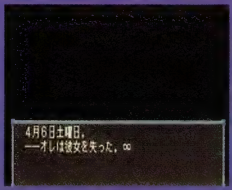


少女たちを救い出せ!!

美少女ゲームファンだけでなく、AVGファンからも熱い期待を集めている恋愛AVG『infinity』。続報となる今回は、ついに入手したサンプルROMをもとに、最新画面&ゲームシステムを一挙公開!!　キャラクターデザイン担当の影崎氏のインタビューも掲載しているので、こちらのほうもお見逃しなく！

繰り返しプレイする新感覚AVG登場!!

このゲームは、テキスト&ビジュアルでストーリーが描かれ、選択肢によってストーリーが変化するマルチシナリオ方式のAVG。ゲーム期間は6日間とじつに短いが『infinity＝無限』というタイトルが示すとおり、プレイヤーは何度も同じ時間を体験することになる。今回は、この独自のアイデアが満載のシステムにスポットを当て、その内容を詳しく紹介していこう。



◀物語は、主人公の悪夢から幕を開ける……。





▼イベントグラフィックも満載！　美麗なグラフィックにも注目してほしい。

▲ストーリーの途中には選択肢が発生し、どれを選ぶかによって女の子の好感度が変化するぞ。

キャスティングついに決定!!

それぞれの女の子を担当する声優さんもついに決定！　女の子のイメージにピッタリの声優さんたちが、たくみな演技で物語を盛り上げてくれるぞ。ちなみに、樋口遙役の声優さんは、まだナイショ。








みに終止符を…！

独自のゲームシステムを詳しく紹介!!

繰り返す時間は同じではない

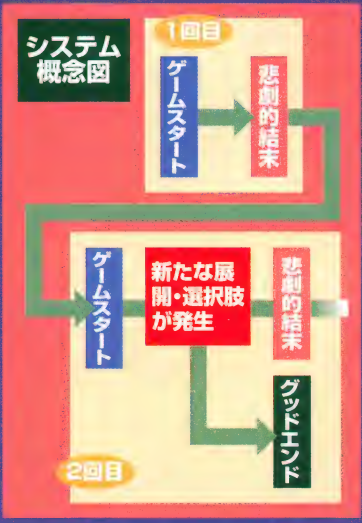


▲自分が見た、不吉な予知夢を信じたくない主人公だったが…。



▲はたして、主人公は女の子を守りきることができるのか…？

大学のゼミ合宿で孤島を訪れた主人公。彼は孤島で5人の女の子と知り合う。合宿が行われる中、主人公はなぜか未来の出来事を自分が知っていることに気付くのだが…。このゲームでは、6日間という限られた期間に5人の女の子との仲を深めることが目的。最終的には1番仲の良い女の子とエンディングを迎えることになる。ただし、右の図のように、1回目のプレイでは必然的に不幸な結末へ…。だが、2回目以降のプレイからは新しい選択肢が出現し、これによってストーリーが分岐！ プレイするたびに新しいストーリー展開を見ることができるのだ。



5人全員クリアしたとき すべての謎が明らかに

5人の女の子には、それぞれに異なるエンディングが用意されている。しかし、このゲームでは1人のエンディングを見るだけでは、物語の真相は断片的にしか明らかにならない。5人全員のエンディングを見ることで、初めてこの物語に隠されたすべての謎が明らかになるのだ。




◀▲あるシナリオでは明かされなかった謎も、別のシナリオでその真相が判明することもある。



例 おぼれた沙紀を助けるのは…？



飯田億彦
飯田財閥の御曹司。性格が悪く、女性にだけ優しい。

[illegible]



[illegible]



[illegible]

助ける人物が変化!!

影崎夕那氏



〈プロフィール〉マンガ家。他にパソコンゲームの作画なども手がける。家庭用は今回が初めて。

キャラクターデザイン＆作画監修 影崎夕那氏特別インタビュー

作画監修のはずが気がつくと作画担当に(笑)

今回の仕事のお話は、夏コミ（同人誌即売会）で、声をかけられたのがきっかけです。作画監修（＆キャラデザイン）というお話だったんですが、監修のやり方がわからなくて、結局上がってきた原画を全部自分で描き直してしまいました(笑)。キャラの中では、遙に思い入れがありますね。心の中で「私のマイラヴァーじゃあ〜」とか言ってます(笑)。楽しかったことは、スタッフの方にゴハンをおごっていただいたこと。「タダ酒はうまい」と申しまして(笑)。逆につらかったことは…殺人的な進行ですか(笑)。特に後半はハードでした。今回、アフレコを見学させていただいて、声優さんの演技に感心するとともに、ストーリー部分もおもしろいなと感じました。ぜひみなさんにもやっていただければと思います。



▲影崎氏のお気に入りのキャラ・遙。彼女の登場するシーンの作画は特に力が入ったとか。

BRAVE SAGA 2



完成が待たれる『BRAVE SAGA2』の独占情報第5弾！　今回は、『BS2』ならではの戦闘システム、コンビネーションクロスの新情報をどーんと公開！　さらに、オープニングで離ればなれになってしまう勇者たちの合流イベントも早々とお見せするぞ。発売は少し延びちゃったけど、この記事を見てガマンしてね。



DPS独占！ 『BS2』の見どころ完全ガイド!!

S・RPG	BRAVE SAGA2	5月(予)	▶タカラ ▶¥7,800(CD2枚組) ▶MC(ブロック数未定)

Combination CROSS コンビネーションクロス

ド迫力、コンビネーションクロスの威力を徹底研究

コンビネーションクロスとは、特定のユニット2体による特殊な必殺技のこと。前作では、原作にある、同じ作品のユニット同士の技しか使えなかったが、『BS2』では、作品の枠を超えた、ゲームオリジナルの技が使えるのだ。その数は20以上！　ここで、その新たな技をいくつかお見せしよう。

GGGピコピコハンマー

ガオガイガー＆ウサリンMkⅡ

ガオガイガーがゴルディオンハンマーをつかもうとした瞬間、横から突然ウサリンMkⅡに横取りされてしまう爆笑技！



▲ハンマーコネクトを行うガオガイガー。だが！

▼「お借りしますわ〜」。吹っ飛ぶガオガイガー……。

ゴリマーグ

ゴルディマーグ＆ダグドリル

「ドロ舟に乗ったつもりで任せんかい！」と叫ぶダグドリルを、ゴルディマーグが力任せに敵にぶん投げるとんでもない技（笑）。



◀前に立つダグドリルを思いっきり投げつける！

▶ゴルディーとダグドリルは同じ声優の担当だぞ。

ダブルクロスインパクト

マグナ＆フラッシュ

聖勇者見習い兄弟のコンビ技。「オレたち兄弟の力、見せてやる!」という、2人そろったかけ声も入るのだ。



◀兄・マグナが起点となり、兄弟で敵を斬る。

▶だが、経験値はお兄ちゃんにしか入らない(笑)



イベントを見ないと使えないコンビネーションクロスもあるぞ

教えてやろう！　これらのコンビ技の中には特定のイベントを見ないと覚えられない技があるのだ。各地で起こるサブイベントをチェックせよ。



◀合体相手がほしいゲキはGGG基地で大暴れ。

▶これが原因で合体技が完成したのだ！

CHECK! フルボイスだからできたオートドラマモード

『BS2』に、原作アニメの雰囲気を再現するシステムの存在が判明！　メニューでテキストをOFFにすれば音声とビジュアルだけでイベントが進行する。



◀▼通常、メッセージは、ボタンを押さないと進まないが、オートにすれば自然に進むぞ。

EVENT イベント

参戦勇者登場イベントを一挙公開！

オープニングで、敵・バルドー軍により散り散りにされた勇者たちは、さまざまな方法で再び仲間になる。ここでは、そのイベントをほんのちょっとだけ公開する。ゲームの雰囲気を存分に感じてほしい！

勇者エクスカイザー

オープニングで、バルドー軍に重傷を負わされたエクスカイザー。カイザーズの仲間ともはぐれた彼は、同じくケガを負い警備隊からはぐれたサンダーバロンとともに地球を目指す。しかし地球へ到着した彼らの目の前では人間同士の「戦争」が…。



◀エクスカイザーはまだ傷が治りきっていない。

太陽の勇者ファイバード

バルドー軍の手を逃れ、いち早く地球に到着したファイバードとガーディオン。彼らはVARSと無事に合流を果たす。いつも元気なはずのファイバードこと火鳥はバーンの死が相当応えたらしく、愛美にその事実を伝えることをためらう……。



◀敵に背を向けなければならなかった火鳥の心情は……。

伝説の勇者ダ・ガーン

地球の分身であるダ・ガーンたちは、地球が太古の姿に戻ったときから目覚められずにいた。しかし、星史はあきらめなかった。そして、ある山中で観音像に宿る勇者の石を発見する。そこから甦ったのは、まぎれもなくあのダ・ガーンだった！



◀久しぶりのダ・ガーンとの再会に喜ぶ星史。

勇者特急マイトガイン

舞人たちの住む2次元世界は、次元吸引で3次元と融合する。青戸工場は無事だったが、特急隊のロボットたちは全員行方不明。舞人はそこで、次元吸引でやってきていたダグオンの1人、ゲキと工場近辺を守っていた。そこへゾンダーの襲来が。



◀なんと！　舞人とガイ（同じ声優）の握手シーンが！

勇者警察ジェイデッカー

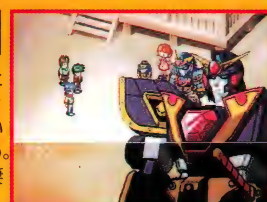
次元吸引により、デロイアの独立戦争に巻き込まれたデッカード。彼は、勇太との再会を願いながら、野戦病院を守り続けていた。そして、その戦いの中、デッカードはマグナとフラッシュという、双子の勇者ロボと出会う。



◀病院を守るため、ひとり戦いを続けるデッカード。

黄金勇者ゴルドラン

次元吸引の影響で3人の主たちとはぐれたドランは、ある牧場の娘（ロボット）に助けられた。そこで暮らすうち、いつの間にか4人もの子どもを作ってしまう。そのことを再会した主たちに責められ、妻には尻に敷かれ…どうするよ、ドラン(笑)。


◀原作33話（超名作）の再現。爆笑もののイベントだぞ。

勇者指令ダグオン

天野平和科学研究所に飛ばされたエンは、同じく飛ばされたパワージョーと、天野レスキュー隊・臨時隊員1号、2号として、研究所を襲う敵と戦っていた。ちなみに、一部では彼らのことを、死神の館の赤き鬼と金色の鬼と呼んでいるらしい。


◀どんな状況でもお気楽極楽な2人組。たぶんエンが1号。

勇者王ガオガイガー

次元吸引が起きる直前、不意に機界生命体・ゾンダーが出現した。地上最強のサイボーグ・獅子王ガイは、ゾンダーに捕らわれた子どもを助けるため出動！　イークイップ、フュージョン、ファイナルフュージョンのムービーが立て続けに流れる。


◀鋼の体と左腕のGストーン。最強のサイボーグが登場だ。

バーンガーンとリアルロボは？



ボトムズのキリコ、ダグラムのクリン、ガリアンのジョルディも、ベルターヌとなった地球に集まっており、それぞれの目的のため、VARSに参加することになる。冒頭で死んでしまったバーンが復活するかは、いまだ不明だが……。

バーンの復活はあるのか？



▼ブレイブポリス開発工場に拾われたキリコ。ガンマックスもいる。



▲野戦病院近くに出現したウサリンを、魔物とまちがえて出撃したクリンだったが…。



▼地のエリアで出会う仲間。鉄の城に向かうガリアンを、VARSが援護する。

CHECK! セイバーヴァリオンとシズマの秘密

セイバーヴァリオンは、海底超特急マリンスピーダー、Wラダー消防車ランドファイヤー、高速ジェット機スカイソニック、そしてスーパービークルモトヴァリオンが合体して完成する巨大ロボ。ヴァリオンは無限情報サーキットを有しており、その情報量はVARSの施設では解析しきれないほどである。ヴァリオンに意思はあるが、感情はない。

セイバーヴァリオンの合体サポートメカ

●モトヴァリオン
シズマのバイクに戦士ヴァリオンが融合したもの。変形はしない。

●スカイソニック
C－Naゼネラルカンパニーの最新型汎用ジェット機。

●ランドファイヤー
二連ラダーを持つ高性能消防車。最近お披露目されたものである。

●マリンスピーダー
鉄道工事誘致問題解決用に建造されたが計画が中断していたもの。



シズマのプロフィール PROFILE
5月10日生まれの16歳。趣味はツーリング。剣道2段の腕前。



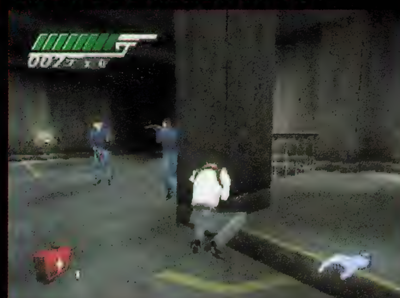


スパイの中のスパイ、



イカス演出がもりだくさんの3Dアクションゲーム!!

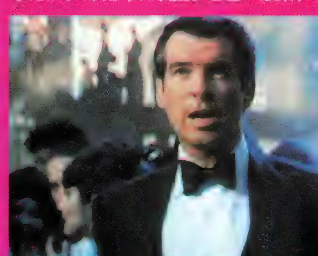
この作品は、1997年に公開された007シリーズの映画『トゥモロー・ネバー・ダイ』をゲーム化したものだ。静かに行動したほうが有利なミッションがあったり、囚われた部屋から脱出するときにカフスボタン型の小型爆弾を使うなど、ゲーム中にはいかにも007らしいシステムや演出がたくさん用意されているぞ！



▲物陰に隠れながらの移動や秘密アイテムの使用など、潜伏捜査の醍醐味がたっぷり味わえるぞ。

007とは何者なのか？

世界を股に掛けて活躍する、スゴ腕の英国諜報員。任務遂行のためなら、殺人すらも国から許可されている。スパイとしての能力はもちろん、女性の扱いにかけても、腕前は超一流。もとはイアン・フレミングの小説中のキャラだったが、1962年の映画デビュー以来、スパイ映画永遠のヒーローとして、世界中の人から親しまれている。



◀銃の腕前、車などの操縦、格闘技など、すべてに秀でているうえに、二枚目で恋の駆け引きも得意。それがボンドという男なのだ。

今回のストーリー

世界最大のメディア王、エリオット・カーヴァーは、彼が経営するテレビの視聴率を上げ、新聞の発行部数を増やすため、戦争を誘発させようと画策していた。そして、中国の戦闘機と英国の戦艦に対して、互いが手を出したように見せかけながら攻撃を加える。全面戦争も辞さない一触即発の状態に陥る両国。英国諜報部MI－6はカーヴァーが怪しいと嗅ぎつけ、彼の本拠地に007を送り込む…。



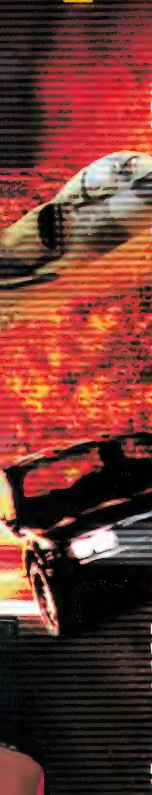
◀ゲーム中には、美女との出会いももちろんアリ。さまざまな人物や機関から情報を集め、007は全面戦争回避のために奔走する。

007 Tomorrow Never Dies

スパイ映画ではおなじみの、007ことジェームズ・ボンド。この世界中にファンを持つ英国諜報員の活躍がゲーム化され、PSに登場することが決定したぞ！　映画のストーリーとスパイならではのアクションをリアルに再現したこの作品で、キミも007になった気分を味わえることまちがいなし!!

ACT	007 トゥモロー・ネバー・ダイ	2/10	▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
			▶￥5,800
			▶MC（1ブロック） AC（DS対応）

「007」がPSに登場！



007ージェームズ・ボンド 殺しのライセンスを持つ男

スパイアクションをリアルに再現

007が主人公のACTだけに、ゲーム中には、数々のスパイアクションが再現されている。プレイヤーは007になりきって、それらのアクションを駆使してさまざまなピンチを切り抜けていくのだ。

1 戦闘の基本は銃撃戦

007の攻撃は主に銃器を使って行われる。射程内の敵を正面に捉えれば照準はオートで固定されるので（スナイパーモードは除く）、プレイヤーは撃つことに集中できる。



◀相手に撃たれる前に、先に撃て！ 銃撃戦では、手に汗握る興奮が味わえる。

2 スナイパーモードで敵を狙い撃ち！

離れた所にいる敵を攻撃するためにスナイパーモードが用意されている。これにはライフルが必要で、スコープを覗いて遠くの敵に照準を合わせ、攻撃するのだ。



▲距離の離れた場所にいる敵は、やっかいな存在。



▶こんなときは、スナイパーモードで狙撃しよう！

見事に命中！



▲頭部など急所を狙えば、相手に気づかれずに一撃で倒せるのだ。

特殊モードもあり

スキーモード



◀滑走しつつ、ストックで相手を攻撃しよう。成功すれば転ばせられる。



▶ちょっとしたお遊びとして、ジャンプ中にトリックも決められるのだ。

ミッションによっては、雪山をスキーで滑り降りるモードが挿入されることがある。このモードでは木や岩などを避けながら滑るだけなく、ストックなどを使って周囲の敵を攻撃する必要もあるぞ。スピーディな展開は迫力満点なのだ。

ドライビングモード

ゲーム中にはほかにも、ボンドカーに乗り込んで、激しいカーチェイスを楽しめるRCGタイプのモードもあるぞ。このモードでは、敵車を追いかけながら機関銃などを使って攻撃し、すべてを破壊するのが目的。「走り」と「銃撃」を同時に楽しむことができるのだ！



▲障害物を避けつつ、コースを走り抜けるのは、基本中の基本。



▲敵車は一定の攻撃を受けると、派手に爆発する。爽快感も抜群だ。

序盤に待ち受けるミッション内容をチェックせよ!!

ミッション（任務）紹介

MISSION ミッション 01 レーダー施設を探せ

ロシア国境近くに陣取るテロリストが、レーダー施設を建設して、軍事機密になっている衛星の位置を割り出そうとしていた。それを阻止するため、007はレーダー施設の正確な位置を探り出すべく、テロリストの基地に侵入を試みる。レーダー施設を見つけたら、秘密兵器の1つ、レーザーデジグネーターを使って、その位置を味方に伝えるのだ。



▲レーザーデジグネーターで、施設の位置を味方に連絡しよう。

破壊成功！



▶007からの連絡をもとに爆撃機が爆弾を投下。施設はこっぱみじんに！

MISSION ミッション 02 機密事項を盗め



◀目的の兵器の前でカメラを構えれば、撮影モードになる。いかにもスパイっぽい行動がグッド。

秘密兵器を撮影せよ



ボンドの次の任務は、テロ組織運営の武器マーケットに向かい、秘密兵器を撮影するというもの。撮影後、本部から武器マーケットへのミサイル攻撃開始の連絡を受けたボンドだったが、その直後に核弾頭を搭載した戦闘機を発見する！ 核爆発を避けるため、彼はこの戦闘機ごと脱出することを思いつく。だが、残された時間は少ない…。



▶コックピットのキーを探し出してから、戦闘機に乗り込め！

急いで脱出！



▲戦闘機を使って、敵施設をバリバリと破壊。十分にテロの兵力を削いでから、急いで脱出だ！



フライト直前！操縦のノウハウを大予習だ!!

あの『電車でGO！』でおなじみのタイトーが贈る、ジャンボジェット運転ゲームがいよいよ発売！　操縦するのがお客様を乗せて運ぶジェット機ということもあり、従来のフライトSLGとは、ひと味違った趣があるぞ。

ジェットでGO!
LET'S GO BY AIRLINER

SLG	ジェットでGO!	2/3	▶タイトー
			▶￥5,800
			▶MC（1ブロック）、DS（AC対応）、PS（4ブロック）、「ジェットでGO！」コントローラ

3種類のモード+αで、ジェット機のパイロット気分が味わえる!!

日本を代表する航空会社、JAL（日本航空）の全面協力により、JALで正式に採用されているジェット機をシミュレートした『ジェットでGO！』。いわば、『電車でGO！』のジェット機版といった作品だ。今回は発売直前ということで、メインとなる3種類のゲームモードをはじめ、各種データベースとポケステ対応のミニゲームを収録した「おまけ」を一挙紹介するぞ！

クルーズモード
離陸→巡航→着陸を完全シミュレート！ 操縦だけでなく乗客のことも忘れずに…

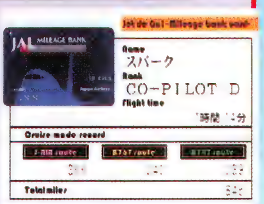
好きな機体を選び、時刻表の中から航路を選択。そして離陸から着陸までの、一貫したフライトが楽しめるモード。操縦だけでなく、乗客への心配りも必要だぞ。また、ここで獲得できる「マイル」を貯めると、新たな楽しみが！



◀フライト前に、規定の飛行ルートや高度などが表示される。



▶シートベルト着用の指示なども、パイロットが直接行うのだ。



▶マイルが貯まると、新たな航路が増えたりもするぞ。

レッスン
初心者は無理をせずここから始めてみよう 操縦の仕方と各計器の見方が学べるぞ！

マスコットキャラの空ちゃんが、操作方法や計器の見方を懇切丁寧に解説してくれる練習モード。初めのうちだけでなく、操縦がうまくいかないときにプレイしてみるのもいいかも。特に、各計器のレイアウトは機体によって異なるので、ここでしっかりと覚えよう。



◀特定の機体にしか付いていない計器なんてものもあるのだ。

フライトモード
パイロットとしての腕が評価される！ 操縦技術を磨き、パーフェクトを目指せ!!

離陸と着陸においての的確なフライト技術が要求される、"操縦"の部分に特化したモード。あらゆるシチュエーションで、どれだけ正確に操縦できたかが、項目別に評価される。評価ポイントが合格ラインを下回ると、もう一度やり直しだ。ちなみに、難易度は機体によって異なるぞ。





◀▲現在の実力がどの程度なのかがここでわかる。また、評価ポイントが低いと、乗客の数がどんどん減っていってしまうぞ。

おまけ
JALのジェット機に関するデータが満載！ さらに、ポケステでミニゲームも遊べちゃう

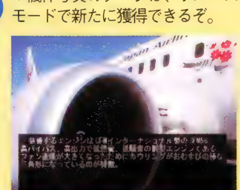
その名の通り、おまけがギッシリと詰まったお楽しみモード。本作に登場する空港や機体に詳しくなれるデータのほかに、一度ゲーム中に流れたムービーを自由に観賞できたり、ポケステ対応のミニゲームがダウンロードできたりもするのだ。さらに、秘密のボーナスゲームも……？

空港案内



▶実際に利用するときにも役に立つ情報が、たくさん収録されているぞ。

アルバム

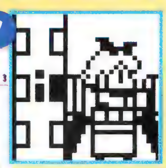


▼機体写真のデータは、クルーズモードで新たに獲得できるぞ。

ポケットステーション



▶ポケステで、スチュワーデスさんのお仕事も体験してみよう！



▲素早く、ムダなく、果てしなく、お客様にドリンクサービスを行う。

★『ジェットでGO！』のオフィシャルホームページも開設中！▶http://jetdego.taito.co.jp/

フライトにおける一連の流れを徹底レクチャー！
これがパイロットのお仕事だ！

ここからは、初プレイ前の予習編として、実際にどのような流れでフライトが進行していくのか、離陸・巡航・着陸の3段階にわたってレクチャーしていくぞ。今回、サンプルとしてレクチャーするのは、操縦におけるひと通りの要素が詰まったクルーズモード。機体は、初級者向けの「J−AIR」でプレイしている。「B747−400D」の場合だと、離陸前に〝滑走路進入〞という操縦が加わるが、そちらはある程度うまくなってから挑戦ということで。

各計器のレイアウトと表示内容（J-AIR J-31の場合）

ジェットビュー



コクピットビュー



❶風速表示 ❷インフォメーションウインドウ ❸ウェイポイント名・時刻状況 ❹マイル数 ❺目標速度 ❻フラップを下げると点灯 ❼AUTOパイロット時に点灯 ❽目標高度 ❾速度表示 ❿コマンドバー（緑・巡航ルートへの方向指示）＆水平儀（赤・機体の左右への傾きを表示） ⓫高度表示 ⓬ND（飛行ルート） ⓭エンジンパワー ⓮WARNINGライト（危険な操縦をすると点灯） ⓯方位指示器 ⓰昇降計 ⓱ランディングギアレバー（タイヤの出し入れを操作。ゲーム内では自動で作動）

離陸

お客様を乗せて大空の旅へGO！

ジェット機のハイパワーエンジンをもってしても、いきなり浮かび上がるというのは無理な話。滑走路で十分に助走をつけて飛び立とう。

STEP 1 フラップを下げて加速

まずはフラップ（主翼に取り付けられた、空力［※1］を調整するための補助翼）を下げ、離陸時の揚力［※2］を稼げるようにする。次に、エンジンパワーを最大にし、規定の速度まで加速。



▲「間もなく離陸します」というアナウンスも忘れずに。

STEP 2 120Kt（ノット）で離陸

飛び立つのに十分な速度、120Ktまで達したところで離陸する。ウインドウに流れる「V1→Vr→V2」のカウントアナウンスは、「Vrのときに離陸してください」という合図になっているぞ。



▲離陸時の速度は、これ以下でもこれ以上でもダメ。

STEP 3 目標高度まで上昇

「無事、飛び立ったら一気に上昇」と、行きたいところだが、そこは旅客機。ちゃんとお客様のことも考えて、緩やかに上昇するようにしよう。



▲傾きは、水平儀（赤い十字）を見て調整する。



◀これは急上昇し過ぎの悪い例。おそらく、乗客のみなさんは悲鳴を上げているに違いない……。

巡航

飛行ルートはちゃんと守ってね

フライト前に提示された飛行ルート通りに航行するのが巡航。正しいルート上に表示されたウェイポイントを、確実に通過していこう。

STEP 1 ウェイポイント通過

飛行ルート上に設置された緑の枠。これがウェイポイントだ。これを最短距離で通過するルートが、正しい飛行ルートということになっている。風や天候の影響による機体位置のズレを調整しながら、可能な限りウェイポイントの中央を通過しよう。



▲枠の上部にウェイポイント名、下部に距離を表示。



▶ウェイポイントから外れそうだからといって、慌てて方向転換しようとしたりすると…。

STEP 2 飛行ルートに従い方向転換

1つ目のウェイポイントを通過したあとは、次のポイントに向けて方向転換を行うことになる。軽い方向転換ならラダー（垂直尾翼に取り付けられた、細かな方向修正が行える方向舵）の操作のみで可能だが、大幅に方向転換を行う場合には、機体を曲がる方向に傾けなくてはならない。その際、機体は緩やかに降下していくので、同時に機首を持ち上げる操作も必要となってくるぞ。忙しい！



▲機体を傾けすぎないよう、慎重に、慎重に…。



▲方向転換が正確ならば、次のウェイポイントが見えてくるはず。

着陸

緊張の一瞬！着陸が終わればフライトは終了よ

全行程の中で、最も操縦に手間がかかる着陸。いいかげんな操縦をしたら、お客様は二度とキミのジェットに乗ってくれないかも。慎重に！

STEP 1 パワーを下げて降下

エンジンパワーを下げて、正面に見える滑走路に向けてゆっくりと降下していこう。このとき、エンジンパワーを一気に下げすぎると、〝降下〞ではなく、〝落下〞となってしまうぞ!!



▲滑走路との距離を見計らい、降下角度を微調整。

STEP 2 滑走路に着陸

滑走路に対し、真っ直ぐになるように機体の進行方向を調整する。ある程度、地表が近くなってきたら、フラップを下げてゆっくりと着陸。このとき、減速が十分でないと、着地時の機体への負担と衝撃は大きなものとなる。さらには、滑走路内で止まり切れなくなる、なんてことにもなりかねないぞ！



▲鳥の羽根が、ふわりと舞い落ちるように、着陸しよう。



◀エンジンパワー全開での着陸は危険すぎます!!

STEP 3 ブレーキをかけて停止

無事、滑走路に着陸できたら、あとはブレーキをかけて止まるだけ。着陸時に、方向調整がうまくいかなかった場合は、滑走路からはみ出さないよう、ラダーを操作して微調整をしよう。



▲最後に、目的地到着のアナウンスも忘れないこと。

※1…機体の表面を流れる空気の流れを制御することで得られる運動エネルギー。
※2…物体を浮かび上がらせる方向に働いている運動エネルギー。

SLG

アジト3

2/17
▶バンプレスト
▶¥6,800
▶MC(8ブロック)

誰でも一度は夢に見る、自分だけの「秘密基地」。そんな夢を叶えてくれるSLG『アジト』が、大幅にパワーアップして帰ってきたぞ!!

ボクらの憧れ「秘密基地」を作り上げよう!!





▲正義と悪、好きな立場でプレイできる。邪魔な敵組織を壊滅させるのだ!

▶『3』は、前作のサイドビューから斜め見下ろし型に変更。見やすくなって、操作性が向上しているぞ。

このゲームは、秘密組織の司令官となって、敵対する組織の基地を壊滅させることが目的のSLG。プレイヤーは、まず地中に司令部や工場、格納庫などの基地施設を上手に配置して、難攻不落の秘密基地を作り上げていく。そして、研究室でヒーローや怪人、巨大ロボットなどを開発し、それらに敵組織の諜報活動や攻撃などの命令を出しながら、敵組織に対抗していくのだ!!

説明しよう! 『アジト』はこんなゲームだ!!

キミだけの秘密基地を建設!

プレイヤーは、TVのヒーロー特撮番組に登場するような秘密基地を建設、運営していく。雇った博士に研究室でさまざまな商品を開発させ、それを販売することでヒーローや怪人の開発、基地の維持に必要な資金を稼ぐのだ。TV番組では放送されない、基地管理の裏側まで体験できるのが、最大の魅力なのだ!



▲赤字になるとゲームオーバーになってしまうので注意!

懐かしのヒーローたちを開発!!

ゴレンジャーや仮面ライダーといった、往年の有名特撮ヒーローが実名&実写で登場! 彼らを自由に開発して、敵と戦わせることができる。もちろん部隊編成も可能なので、仮面ライダー部隊を作って敵基地に攻め込ませたり、怪人を使って優秀な博士を誘拐するという作戦を再現することもできちゃうのだ!!



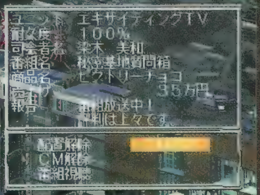
▲キャラにはレベルが設定されており、戦闘によって成長していくぞ!

説明しよう! これがゲームの流れだ!!

プレイヤーは、ゲーム開始時に正義サイドか悪サイドかを選ぶことになる。どちらを選んでもゲームの基本的な流れは一緒なので、好みで選ぼう。今回は正義サイドの視点で紹介していくぞ。

STEP 1 まずは基地施設を設置

まず、基地の頭脳ともいうべき司令部を作ろう。ここを敵に占拠されるとゲームオーバーになってしまうので、途中に保安室やワナを設置して守りを固める。そして、電力を供給する動力室や、ヒーローを開発する研究室、巨大ロボットを収納する格納庫などを順に設置していくのだ。また、基地内の工場で生産した商品を販売するデパートや病院といった基地の存在をカムフラージュするための施設も建設するのを忘れずに。



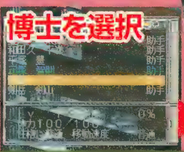


▲放送局を作れば、CMを流して、組織の商品を宣伝することもできるのだ。

◀尋問室を作れば、捕らえた敵から情報を入手可能。

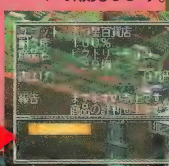
STEP 2 商品を売って資金を稼いで……

必要な基地施設を設置したら、次に博士に命令を出して、資金源となる商品を開発。完成したら、基地内の工場で生産して、地上のデパートで販売しよう。かなりの収入を得ることができるぞ。博士には反逆度のパラメータがあり、研究すると疲れで数値が上昇。この反逆度が高いと、基地から出ていってしまうことがあるので、そうなる前に、基地の保養所で休息させよう。



▶博士と助手の中から開発者を選択。



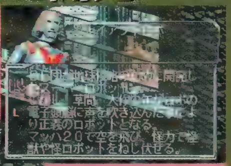


▲ヒーロー開発の資金になるのだ。

◀時間が経過し、開発が終了すると、博士から連絡が入るぞ。

STEP 3 いよいよヒーローを開発

資金が貯まったら、兵器の開発に着手! ヒーローは研究室で、ロボットや戦闘機などの大型兵器は格納庫で開発することになるぞ。開発できるヒーローやロボットの種類は、ゲーム開始時から非常に豊富。また、敵の拷問を受けている博士を救出すれば、新たなヒーローを作り出すことが可能になるぞ。ヒーローが完成したら、さっそく諜報活動で敵基地の構造を調べさせ、司令室までのルートを確認しよう。



▲ヒーローたちのプロフィールも見られるぞ。



◀仮面ライダーだけでもかなりの人数。全員揃えたくなるよね。

STEP 4 敵の基地に攻め込むのだ!!

戦力が整ったら、敵基地への攻撃を開始! ヒーロー部隊を敵基地に向かわせよう。見事、敵司令室にいるボスを倒せば、こちらの勝利となる。途中では、敵が待ちかまえる保安室やワナが仕掛けられている通路などが行く手を阻んでいる。ヒーローたちの体力が少なくなってきたら、いったん退却することも戦略だ。無理をせず、少しずつ攻め込んでいこう。



◀いざ出撃! 能力がアップする特殊な編成も存在するぞ。





▲戦闘車両に乗れば、無傷で敵基地内に侵入可能。

◀さすがにボスは強い。力を合わせて倒すのだ!

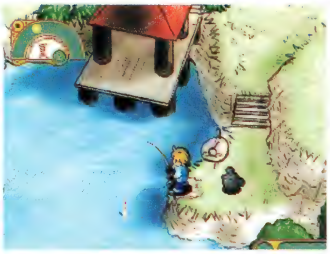
SLG

ワーネバ・アイランド

動物を育てて大会での優勝を目指す、『ワーネバ』シリーズの最新作が登場。もちろん恋愛要素も健在だぞ!!

3/30	▶リバーヒルソフト
	▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）	

動物と一緒に楽しく暮らそう!



▶愛情を込めて動物を育てながら、王国での暮らしを自由に楽しもう!!

架空の人生を楽しむ人気SLG『ワールド・ネバーランド』の最新作が、今度は育成SLGになって登場!! プレイヤーは4種類の動物の中から気に入った動物を選択し、訓練や会話を行って育成する。そうして育成した動物を、年に数回行われる大会に出場させて、優勝を目指すのがゲームの目的なのだ。動物の育成以外にも、ライバルや異性との人間関係も見所の1つだぞ。

『ワーネバ』シリーズの基本システムを継承



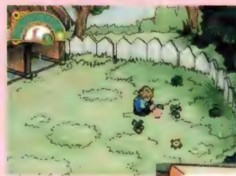
▶すべての登場キャラクターが、それぞれの人生を持っているぞ。

架空世界での生活が楽しめる、シリーズ独特の魅力は今作でも健在。基本的なシステムは同じなので、前作をプレイしたことがある人はスムーズに世界にとけ込めるはず。もちろんNPCとの友情関係や、恋愛関係といった要素も存在する。育成そっちのけで、異性との恋愛に走るのもアリなのだ！



◀大会での成績を競う、ライバルたちとの人間関係にも注目。もちろん友情関係や恋愛関係も成立する。

訓練＆交配で動物を育成



プレイヤーに与えられた期間は6年間。期間内に動物の訓練や交配を行って、自分なりの動物を育成していこう。品評会や競技会などの大会では、育てた動物の能力や個性が試されることになる。愛情を込めて育て上げ、優勝を目指すのだ!!

▲ゲームはリアルタイムで進行する。与えるエサを自分で栽培することもできる。



▶動物のためにエサを作るなど、愛情を込めて育てよう。

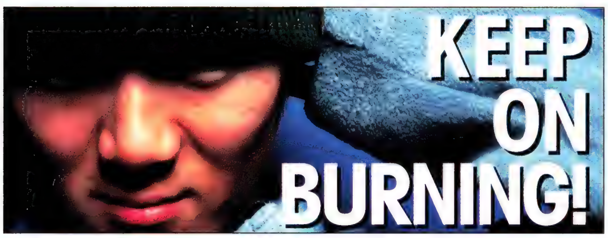


▲ライバルも動物を育てている。負けるな！

登場する動物は4種類

プレイヤーが選べる動物は全部で4種類。シリーズでおなじみのイムをはじめ、ピコ、キキ、ガウが登場するぞ。どれもカワイイ動物ばかりで、育てていくうちに愛着がわいてくること間違いなし！ 1度に育成できるのは3匹までで、ショップで他の動物と交配させ、子どもを作ることも可能だ。より優秀な動物を育てよう。





多彩なゲームモードを紹介!

ボードパーク



ダウンヒル



スペシャル



豊富なゲームモードが用意されていることも、このゲームの特徴の1つ。タイムを競う「ダウンヒル」や「CBX」の他に、一定の条件の中でトリックプレイの得点を競う「ボードパーク」、「ハーフパイプ」、「ビッグエアー」、「トリックマスター」、「トーナメント」や、ある条件を満たすと遊べる「スペシャル」などが用意されている。さらに「2P対戦」と「4P対戦」もあわせると、その数は計10モード！ ボリュームたっぷりの内容で、遊びごたえがあるぞ!!

もちろん対戦も！



◀2P対戦や、トーナメント方式による4P対戦も可能。

SPG

クールボーダーズ4

大人気の『クールボーダーズ』シリーズ最新作。世界のトッププロ20人が参戦し、熱いバトルを繰り広げるぞ！

2月（予）	▶ウエップシステム
	▶¥5,800
▶MC（1〜2ブロック） AC（DS対応）、2P・4P対戦可	

すべてがパワーアップしたシリーズ最新作

寒い冬にはピッタリのスノーボードゲーム。その中でも高い人気を誇る『クールボーダーズ』に、待望の第4弾が登場！ 前作までで好評だった部分はそのままに、数々の新フィーチャーを追加して最新作の名に恥じない仕上がりになっている。シンプルな操作で多彩なトリックプレイが可能なので、誰でも手軽にスノーボードの醍醐味が味わえるのだ。また、今回から新たにプロライダーが使用可能になり、さらに熱いプレイが楽しめるぞ。

▶キャラクターエディットでは、ウエアや帽子のカラーリングだけでなく、身長や体型まで自由に設定することができる。





◀坑道の中など現実ではまず滑ることができないところで楽しめるのも、ゲームならでは。

トッププロが参戦!

このゲームには世界のトッププロライダー20人が登場する。また、その中には日本のプロライダー4人も登場。いずれも本物顔負けのテクニックをゲーム内にて披露してくれるぞ！ さらに、彼らプロライダーを自由に操作できるのも、ファンにはうれしいサービスだ。忠実に再現された彼らのアクションを見て、実際のプレイの参考にしてみるのもいいかも？





▲▶上が世界最年少プロライダーのショーン・ホワイト、右がジェイソン・ブラウン。とちらもトップクラスの実力者で、ライダーあこがれの存在なのだ。

ETC

うたうたウ～

2|24
▶エニックス
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）
AC（DS対応）

へんてこ可愛い〝セイレイ〟たちとノリノリセッション（交信）！
「聴いて」、「真似る」という簡単ルールでさまざまな楽器を演奏するのだ！

セイレイたちと楽しくセッション！



▲タイコやフエやシンセサイザーなど、主人公が演奏する楽器も多種多様。



▶フィールド上の主人公を操り、人々と会話するAVG要素も盛り込まれている。

このゲームは〝セイレイ〟の演奏を「聴いて」、「真似る」というリズムゲーム。主人公を操り、人やモノに宿るセイレイと交信して音楽を演奏。この交信（セッション）がうまくいくことでゲームが進行し、ストーリーが展開していくぞ。



▲ウタダシシの家系に生まれた少年。セイレイ「ナガトリセンセ（オカマ？）」とともに、修行の旅に出る。



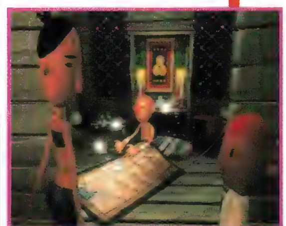
◀楽器でコミュニケーションを取り、島の平和を守るのだ。

♪STORY♪

「ウタダシシ」の少年が
音楽でさまざまな事件を解決！

あるアジアの島に、セイレイと音楽を演奏し、その聖なる力でさまざまな問題を解決していた「ウタダシシ」のオジイサンがいました。ある日、その島の火山が大噴火！　さらに、オジイサンはこの大変なときに寝こんでしまったのです。そこで、主人公はウタダシシになるための修行に出るのでした。





◀▲ジャングルや砂漠、港町をめぐり、セイレイと交信。聖なる力で問題を解決だ！

聴いて覚えて演奏しよう！



♪♪ セイレイが奏でるフレーズを聴いて、真似て演奏しよう！

困っている人を発見したら、その人に宿るセイレイに話しかけてみよう（楽器で呼びかける）。するとセイレイと交信する「セッションフェーズ」に突入。ここでは、ゲームの中心となる「セッションフェーズ」にスポットを当てて紹介だ。

●まずはセイレイが演奏

「セッションフェーズ」では、まずセイレイが前面に出て音楽を演奏する。このお手本となる演奏のフレーズ（音に対応したボタンの表示）は、画面に出ず、目で見ることはできないのだ。音とテンポは、ここで聴き覚えなければならないぞ。



▶セイレイによって演奏のテンポはさまざまに変化。

●演奏を真似てボタンを押す

セイレイの演奏が終了すると、今度は主人公が前面に出て演奏を開始。リズムにあわせてボタンを押し、セイレイと同じ音を奏でればOK。ゲームを進めていくと、楽器もハンドラップ（手拍子）からコンガ（タイコ）などに変化していくぞ。



▶タイコは押すボタンによって違う音が出るのだ。



［セイレイの演奏→主人公の演奏］を何度か繰り返し、演奏終了後に画面下のゲージが緑か、青なら交信成功でステージクリアとなる。

この画面下のノリノリゲージに注目！

グッドなら交信成功！

演奏が上手くいくと下のゲージが緑になる。セイレイの演奏を真似るのが基本だけど自由な感覚で演奏してもOKだぞ。



バットはもちろんダメ

ゲージが黄色になってしまったら交信失敗……。でも、再チャレンジも可能だから何度でもGO！



グレイトだったらフリープレイモードに突入！

パーフェクトな演奏でゲージが青になると、フリープレイモードに突入。セイレイと一緒に自由な演奏ができるぞ。



RPG

PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラピッシュブレイズン

3/30 ▶バンドラボックス ▶¥1,980 ▶MC（1ブロック）

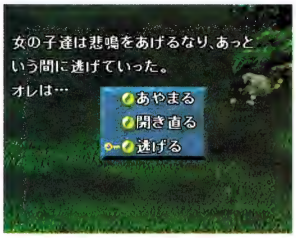
人気のパンドラマックスシリーズ第３弾は、コミカルなストーリーのＲＰＧ！

低価格で本格的ＲＰＧが楽しめる！

低価格ながらも本格的なゲームが楽しめるこのシリーズ。今回も攻撃方法を選択できる、戦略性の高い戦闘システムや、ＡＶＧのような多数の美しいイベントシーンなど、ＲＰＧとしての内容はボリューム満点。ちなみに、今回の舞台は同シリーズの『ドラゴンナイツ・グロリアス』に登場する「カグランテス王国」の隣国「カーレイル王国」となっているため、なつかしい設定が続々登場するぞ。個性的なキャラクターたちが繰り広げるドタバタコメディーも、一見の価値アリ!!



▲女の子にモテたい一心で、勇者になった主人公・アルフレッドの珍道中が展開するぞ。



▲ストーリーのところどころに、ＡＶＧ風の選択肢が発生する。どれを選ぶかによって、展開が変わるかも!?



◀ＣＧレンダリングされたマップは、臨場感タップリ。屋内と屋外あわせて広大なフィールドが冒険の舞台となるぞ。



▶男性キャラとの恋愛も楽しめる!? 個性豊かなキャラクターが多数登場し、ストーリーを盛り上げてくれるぞ！

ACT

天までジャック オドロキマメノキ大登де!!

3月（予） ▶エニックス ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）DS（AC非対応）

天まで伸びるマメの木をひたすら登る、ちょっと奇妙なファンタジック木登りＡＣＴ！

謎の豆の木を天まで登れ！



▲制限時間内にゴールするためには、木の幹を登ってショートカットすることもある。

プレイヤーの目的は、主人公・ジャックを操り、追っ手などの障害を振り切って、制限時間内に各ステージのゴールを目指すこと。ジャックのアクションは、ジャンプ、木登りはもちろん、足場から飛び降りたり、自分の首を投げたり（！）とじつに多彩。これらのアクションを駆使して、全13ステージをクリアしていくのだ。また、トラップも自分の武器として利用できる。あらゆる手段を使って追っ手から逃げつつ木登りをする、スリル満点の場面が展開するぞ。



◀足場から下に向かってジャンプ！ Ⓧボタンを押せば、空中遊泳することもできるぞ。



▶ジャックはさまざまなものを、アイテムとして使用できる。ザコ敵を追っ手にぶつけて足止めだ！



▲いろいろな追っ手に、追いかけられるジャック。ステージごとに、コミカルでシュールなムービーが挿入されるぞ。

PZG

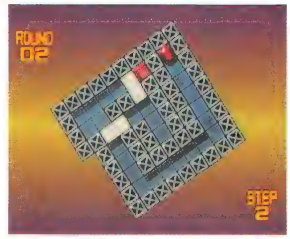
右左（U－SA）

4/6 ▶アートディンク ▶¥3,800 ▶MC（1ブロック）

パズルフリークに朗報!! シンプルな操作のハマリ系ＰＺＧがアートディンクから登場

キミは全100面を解くことができるか!?

このゲームの操作とルールはいたって簡単。✚キーの左右でフィールドを回転させ、すべての同じ色のボールとブロックをくっつければＯＫ。しかし、先の面に進むと地形が複雑になり、頭を使わないとクリアが難しくなってくる。面数は表と裏を合わせて計100面が収録されている。また、エディット機能も付いていて、自分だけの面を作ることも可能だ。



◀ボールは重力にしたがって落ちるので、回転させる方向が重要だ。

SPG

パーフェクトフィッシング 磯釣り

3/4 ▶セタ ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、つりコン、フィッシングコントローラ

セタが贈る、こだわり派のための磯釣りゲームは、データベース機能も大充実!!

波間にひそむ大物を釣り上げろ!!

リアルな磯釣りを楽しめるこのゲーム。釣るときは道具や釣り場所、時間の設定だけでなく、針のかかりをよくする「合わせ」などを駆使する必要があり、本格的な磯釣りを体験できる。釣り場は実在する釣り場の中から選択でき、それぞれで多彩な魚を釣ることが可能。また「大会モード」など２つのモードで釣りをするほか、魚図鑑データベースも楽しめる。



◀全国百カ所の釣り場のデータは、実際の釣りにも活用できる。

ACT

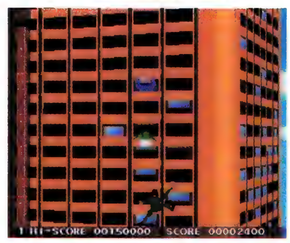
クレイジー・クライマー2000

2/3 ▶日本物産 ▶¥3,980 ▶AC（DS非対応）

「クレイジー・クライマー」が３Ｄになった!! もちろんアナログスティック対応だぞ！

『クレイジー・クライマー』最新版!!

1980年、ゲームセンターに登場し、大人気を博したＡＣＴ『クレイジー・クライマー』を3D化した『クレイジー・クライマー2000』が登場。2000年版とはいえ、高層ビルをクライミングするという目的や、ワラワラと登場して、クライマーの登頂を邪魔するキャラも健在だ。旧作のイメージがそのまま継承されているので、ファンにはうれしいかぎりだぞ。



◀3Dの新バージョンのほか、旧作移植のオリジナルモードを収録。

SLG

ディスクダービー 名馬をつくろう!!

3/9 ▶ダズ ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）

ＣＤのデータからサラブレッドを生産し、育成、調教する異色の馬育成ＳＬＧ！

音楽ＣＤからキミだけの名馬が生まれる！

『ディスクダービー』は、音楽ＣＤなどから馬を生産して育てる斬新な競馬ＳＬＧ。セットするＣＤごとに違う馬が生まれ、それらを配合することにより、血統が無限に広がっていくのだ。さらに、音楽ＣＤからは馬だけでなく騎手や調教アイテムもゲットできるぞ。また、調教パートでは、「引き運動」や「ゲート調教」など、きめ細かい調教も可能だ。



◀馬のデータを持ち寄れば、友だち同士で熱い対戦もできる！

SLG

バスランディング2

つりコンを使って、リアルなバスフィッシングが楽しめる『バスランディング』に第2弾登場!! なんとそのつりコンにも「2」が登場だ!!

3月(予)
▶アスキー
▶¥6,800(つりコン2同梱版¥11,000)
▶MC(ブロック数未定)AC(DS対応)、つりコン対応

さらにリアルにパワーアップ!!"つりコン2"&新要素紹介!!

つり竿の形をしたコントローラ「つりコン」を使用して、リアルな釣りを再現した『バスランディング』に待望の続編登場!! 今回はフィールドの追加や釣れる魚種の増加はもちろん、さまざまな面でパワーアップした『2』の新要素を紹介。また、好評を博した「つりコン」の第2弾「つりコン2」についての情報もキャッチ! ゲームと合わせて、さらにリアルなバス釣りが楽しめる、このコントローラについても解説していくぞ。

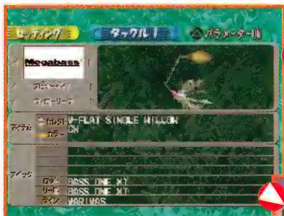
バスを釣り上げるまで

STEP1 フィールド選択



◀釣りをするフィールドを選択。湖以外に今回は川や野池もある。

STEP2 タックルセット



▲場所や、釣り日の天候、水のにごり具合に合わせてルアーの色や、ラインの強度などを選択していこう。ルアーは、釣り場についたあとで変更することもできるぞ。

STEP3 釣り開始!



▶選んだフィールドによってボートで移動するか、徒歩でポイントを探すかが決定される。ボートの場合なら画面右下に魚群探知機が表示されるが、徒歩の場合は自分のカンで魚を探そう。

釣りゲーがもっと楽しくなる"つりコン2"



釣り気分をいっそう盛り上げてくれる専用コントローラ「つりコン」もソフトに合わせてパワーアップ! 形状が、実際のリールに近いデザインになっただけでなく、コントローラを傾けることにより、画面上の竿が合わせて傾くリアル志向! もちろん臨場感たっぷりの振動も健在だ!

3月発売予定
(ソフトと同時)
5980円(税抜)

▶全長約25cm。『1』より短いが、形状などはよりリアルになっているのだ。

魚の大きさで手応えも変化!

なんとこの「つりコン2」では、かかった魚の大きさに合わせて手応えが変化し、巻き上げにも大きな力が必要になる。まさに本物の釣りが楽しめるぞ。

▶家にいながらにして、大物の手応えが味わえるのだ。



新要素1 フィッシングエリア増加!!

前作では状況こそ違うが、湖でしか釣りができなかった。しかし、『2』では前作に登場した4つの湖に加え、川、野池、ダム湖など多くのフィールドが追加され、バラエティ豊かなバスフィッシングが楽しめるようになったのだ。ボートでしか移動できなかった前回とは異なり徒歩でしか移動できないフィールドがあったり、時間によって水位が変化するフィールドもある。その状況を常に把握していないと大物には出会えないだろう。





◀▲湖にくらべて、川や野池はフィールド自体が狭いので、とにかく目に付くポイントで投げまくろう。

陸(おか)っぱり(岸釣り)

前作ではボート釣りしかできなかったが、今回はフィールドによっては岸からの釣り(陸っぱり)ができるようになった。陸っぱりでは、ボート釣りと違い魚群探知機が使用できないぞ。



▲陸っぱりでは、魚の集まるポイントを自分で探すことが、重要になる。

新要素2 フィールドが刻々と変化!!

『バスランディング2』では、同じフィールドでも、時間や季節によって刻一刻と水位や、天候などが変化する。こちらも、ルアーのカラーやタイプなどを次々に変更し、その場、そのときの状況に応じて釣り方を変え、ビッグバスを釣り上げられるようにしよう。

水位も変わる!





◀▲橋ゲタをよく見ると、水位が変化しているのがわかる。

新要素3 実名のタックル(道具)が使える!!

▶マニア感動の人気タックルが使用できる!!



架空の道具で釣りをしていた前作と異なり、『2』では使用できる道具が実在の物になった。登場するルアーの数だけでもなんと2000種類以上になり、リールやロッド(竿)については20以上のブランドのものが使用可能! 実際にはとても使えない、超高級品や大人気で入手困難なタックルも使い放題だぞ!

新要素4 魚種が全17種類に!

フィッシングエリアの増加にともない、『2』には「シーバス(スズキ)」「ボラ」「ハス(ケタバス)」の3種類の魚が追加。前作からの魚と合わせて17種類の魚を釣ることができるのだ。

▶リプレイで、魚のファイトを見よう。



AVG
EVE ZERO
人気推理AVGの最新作がPSで登場!!
CD&探偵手帳付きの限定版にも注目!!

3/30 ▶ネットビレッジ ▶¥6,800(限定版¥9,800) ▶MC(ブロック数未定) DS(AC非対応)

人気の『EVE』シリーズ最新作!

シーズウェアの人気AVG『EVE』シリーズの最新作がPSで登場!! あの天城小次郎と法条まりなたちの活躍が、再び楽しめるぞ。練り込まれたシナリオと、2人の主人公の視点が重なり合う「マルチサイトシステム」は今作でも健在。立場の異なる2人の主人公を操作して、物語の核心に迫るのだ。それぞれ別の依頼を追いかけていた主人公たちは、ストーリーが進むにつれて、1つの大きな事件に巻き込まれていくことになる。はたしてこの事件の裏に隠された陰謀とは…!?


▲主人公の1人、法条まりなは、女性ながら任務達成率100%を誇る警視庁公安部の敏腕エージェント。


▲桂木探偵事務所の調査員である、もう1人の主人公・天城小次郎。恋人の弥生とともに、ある誘拐事件の調査を進めるが…!?

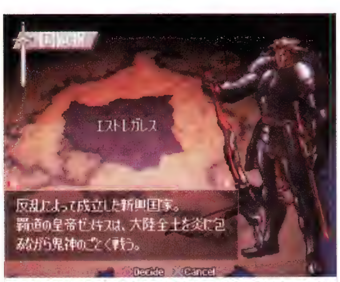

◀ゲームは基本に忠実なAVG。さまざまな人物と会話して、状況をもとに推理を重ねながら、事件の調査を進めていこう。


▶喪服の大人たちの中で1人たたずんでいる少年は、幼き日の小次郎。今作では、これまで謎だった彼の過去も明らかに!?

SLG
ブリガンダイン－グランドエディション－
壮大なスケールで楽しめる戦略ファンタジーSLGが、装いも新たに復活!!

3月(予) ▶イースリースタッフ ▶¥6,800 ▶MC(4～10ブロック)

部下を率いて大陸制覇を目指せ!!


▲選べる主人公は全部で6人。新たに選択可能になったゼメキス編では、驚愕の真実も明らかに!?

ルーンの騎士たちを従えて、戦乱の大陸を統一していく本格派SLG『ブリガンダイン』。練り込まれたストーリーと魅力的なキャラが好評を博したこの名作が、パワーアップして帰ってきたぞ!! 今作では最大6人までの対戦が可能なマルチプレイモードに加えて、イベントを自由に鑑賞できるイベントコレクションが新たに登場。さらに前作で要望が高かった覇王ゼメキスでのプレイも可能になったので、1度クリアした人でも新鮮な気持ちでプレイできるのだ。


◀どの部隊でどこを攻めるかはキミ次第。敵国の城を占領して、勢力を拡大していくのだ。


▶剣や魔法が激突する、迫力の戦闘シーン。自軍の騎士やモンスターを操作して、敵を殲滅していこう。


▲今作では、重要なイベントにアニメムービーを採用。騎士たちの熱いドラマが、超美麗なムービーで楽しめるようになったぞ。

SLG
建設機械シミュレーター KENKIいっぱい! ～免許取ってビルを建てよう!!～
ブルドーザーやショベルなどを自由に操作できる、リアルさが魅力のSLG

2/24(予) ▶ファブコミュニケーションズ ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック) DS(AC対応)

建設機械を操作してビルを建てよう!!

このゲームは、工事現場で使用されている建設機械(KENKI)を操作して、ビルを建設していくSLG。プレイヤーは新米運転手として、ブルドーザーや油圧ショベルなどの操作方法を学びながら、教習や作業をクリアしていくのだ。自由に操作して遊ぶ「フリーモード」や、2人同時プレイも可能な「ミニゲームモード」など、多彩なモードが楽しめるぞ!!



▲細部まで再現された実在の建機を多数収録。驚くほどリアル!!

SLG
戦略師団－トラ!トラ!トラ!陸戦編－
第二次世界大戦をリアルに再現した、本格派戦略SLGが帰ってきた!!

2/24 ▶ダズ ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

第二次世界大戦を疑似体験できるSLG

第二次世界大戦をリアルに再現した、3DウォーSLGの第2弾。海戦と空戦を扱った前作に、新たに陸戦の要素も追加。陸・海・空と三軍入り乱れての激戦が展開される。史実に基づいた約30本のシナリオで、本格的な戦略を楽しむことが可能。プレイしながらルールを覚えられる演習シナリオも用意されているので、初心者も安心してプレイできるのだ。


◀ドイツ軍を指揮して、連合軍を相手に激戦を繰り広げていこう!!

ACT
DRIVER
アクションムービーの主役になりきってプレイできる過激なカーチェイスACT

3/9 ▶スパイク ▶¥5,800 ▶MC(2～15ブロック) AC(DS対応)

ハンドルさばきで悪を蹴散らすACT!!

海外で高い人気を誇る超過激なカーチェイスACTがPSに登場!! どこをどう走るかはプレイヤー次第。ターゲットとなる車を破壊するなど、ゲーム内容も過激なものになっている。約40のミッションに挑戦する「UNDERCOVER」に加えて、コースやクリア条件を任意に選べる「DRIVING GAMES」など、多彩なモードが選択可能だ。


◀4つの街を舞台に、過激なカーチェイスを繰り広げていくのだ!!

SLG
対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園
あの「エーベルージュ」のキャラクターが登場する、対戦恋愛SLG

3/30 ▶アスキー ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック)、2P対戦可

より多くの女の子のハートをゲットせよ!

ライバルとクラスメイトの女の子たちを奪い合う、新しいタイプの恋愛SLG。ゲームの目的は、学園の行事を通じて女の子との交流を深めながら、1人でも多くの女の子のハートをゲットすること。さまざまなイベントや対戦型のミニゲームをクリアして、彼女たちの恋愛度を高めていこう。友だちと2人でプレイすれば、さらに白熱した対戦が楽しめるぞ!!


◀「遊び」や「食事」を通じて、女の子たちとの交流を深めていくのだ。

ACT

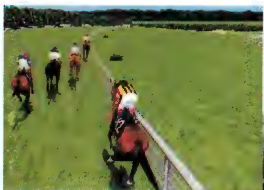
GI JOCKEY 2000

1999年は、スペシャルウィークとグラスワンダーの死闘で幕を閉じた。
そして、2000年の優駿たちの手綱はキミに委ねられる!!

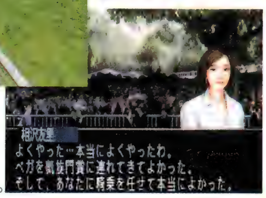
2|3
▶コーエー
▶¥5,800
▶MC（4ブロック）
DS（AC非対応）

名馬の手綱をとって世界を駆け抜けろ！

プレイヤーは新人騎手としてデビューし、調教師や他のジョッキーとの交流を深めながら騎手としての勲章を獲得していく…。そんな騎手人生シミュレータとして好評を得た『GIジョッキー』の続編が登場。基本システムはそのままに、2000年のレースプログラムに対応した最新データ版だ。現5歳世代のナリタトップロード、アドマイヤベガ、テイエムオペラオーの世代や、ドラマを感じさせる新イベント、そして世界の名馬も追加され前作以上にボリュームアップされているぞ。難易度も抑えられているので、前作で新人賞が取れなかった人にも朗報。さらにドラマチックになった騎手人生を体感しよう。



◀騎乗システムは前作と同じ。馬の機嫌を損ねないように、脚質に合わせた位置取りをすることが基本となる。



▶夢は海外へ…。海外のレースは凱旋門賞やブリーダーズカップ、そして米3冠路線にイスパーン賞など、前作以上なのだ。

イベント

より熱く、よりドラマチックになった！イベントの数々

このゲームは、調教師との友好度が大切。いくら自分がトップジョッキーでも、調教師との友好度が低いと、騎乗依頼されない。調教師との交流イベントや、他の騎手から騎乗馬を譲り受けるイベントなど、騎手には騎乗すること以外にもやることがあるのだ。

新規イベントもさまざまドラマはさらに熱くなる

新規イベントの多くは、プレイヤーに有利なものが多く見逃せない。通算100勝などのメモリアル勝利で、他の騎手の主戦馬に騎乗できたり、有望な3歳馬の主戦にいきなりなれたりと盛りだくさん。また、海外遠征では海外騎手も登場し、ワールドワイドになっているぞ。

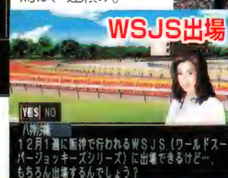
有力3歳馬の騎乗依頼



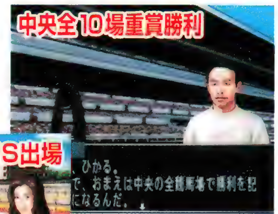
▲出た！「ものすごい素質」コメント。この依頼が来ることが楽しみになるはず。

▼前作同様ゲーム中、最強難度を誇るWSJS。騎乗馬は、運頼み。

WSJS出場



中央全10場重賞勝利



▲現実ではたった2人しか達成していない記録に挑戦。裏開催でも頻繁に騎乗していこう。

▼欧州は男性騎手、米は女性騎手が登場。2人ともプレイヤーと同期という設定らしい。

メモリアル勝利記念



▲100勝や200勝などのメモリアル勝利イベント。他騎手の主戦馬に乗れるので、勝てば横取りのチャンスとなる。

海外騎手登場



騎乗馬

ナリタトップロードの世代を加えデータも一新された

昨年の牡馬クラシック戦線は、3強といわれたテイエムオペラオー（皐月賞）、アドマイヤベガ（日本ダービー）、ナリタトップロード（菊花賞）がそれぞれクラシックを分け合ったが、その現5歳世代も追加。記憶に新しいあの対決を、ゲームで再現してみよう。また、そのほかにも多くの名馬が新たに収録されているぞ。



◀競走馬は、1999年度最新データ搭載。自分の今一番好きな馬にきっと乗れる!!

▼エルコンドルパサーなど、1999年に活躍した馬は、成績を反映して強くなっている。





◀2000年プログラム対応で、天皇賞に(外)が出場できるようになっている。

レースプログラムは2000年対応

歴史上の名馬（スペシャル馬）に騎乗して世界の競馬シーンになぐり込み!!

前作にも登場したスペシャル馬。これはある条件で出現するようになるが、今回は前作以上に魅力的な名馬が追加された。現存するサラブレッドの9割はその血を受け継ぐといわれるサラブレッドの始祖的存在であるエクリプス。そしてネヴァーベンド系の大種牡馬ミルリーフ。サラブレッドの血脈を塗り替えたノーザンダンサーに、その実仔ニジンスキーなど、世界に名だたる名馬が続々登場してくるのだ。





◀▲年初に、どの馬の主戦になるか打診がある。3歳時の能力はイマイチだが、ピーク時は最強レベルになる。

●スペシャル馬の一部を紹介

馬名	性別	毛色	脚質	芝sp	ダsp	スタミナ
エクリプス	牡	栗毛	逃げ	S	B	A
シアトルスルー	牡	黒鹿毛	先行	C	S	A
シンザン	牡	鹿毛	差し	S	B	A
セキトバ	牡	赤毛	自在	A	S	S
セクレタリアト	牡	栗毛	逃げ	B	A	A
ニジンスキー	牡	鹿毛	差し	A	B	A
ネイティヴダンサー	牡	芦毛	追込	C	S	B
ノーザンダンサー	牡	鹿毛	先行	S	A	B
ハイペリオン	牡	栗毛	先行	A	B	A
ミルリーフ	牡	鹿毛	先行	S	B	A

  ※表の〝sp〟はスピードのことです。

SLG

お見合いコマンドー～バカップルにつっこみを～

他人のお見合いデートにつっこみを入れまくり、見事、恋愛を成就させるのだ！

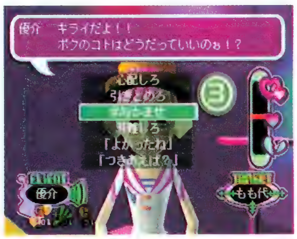
3月（予） ▶エニックス ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック数未定）、AC（DS対応）、PS（ブロック数未定）

人様の恋路につっこみを入れろ！

他人の恋愛に口出しをして成就させるという、ちょっと変わった恋愛SLGが登場。キミは、この世界の愛を守るために活躍する「お見合いコマンドー」。まず、カップルを選び、お見合いデートをセッティング（オリジナルカップルを設定することもできる）。2人がラブラブになれるよう、巧みに誘導しよう。デート中に起きる恋愛上のトラブルは、プレイヤーがつっこみを入れることで回避！　最終的に、2人が結婚できれば、ミッション成功ということになるのだ。



▲放っておくと、どんなカップルでも仲が悪くなる。そのなかでうまくつっこみを入れ、愛を実らせよう。



▲なんだか雲行きがあやしくなってきた…。ここでどんな行動をとらせれば乗り切れるのか!?　ナイスな指示を与えてやろう。



◀愛の試練を1つ乗り越えて、カノジョの好感度がアップ！　こうして、ふたりの愛は徐々に深まっていくのである。



▶ロマンチックなムードが漂う夜の公園の噴水前で、2人はキッス。この調子で、結婚にまで持ち込むのだ。

SLG

実戦パチスロ必勝法！シングル～コングダム～

パチスロホールで現役稼動中の最新機種が、早くも家庭で攻略できてしまう。

2/3 ▶マックスベット ▶¥2,500 ▶MC（1ブロック）

ホール最新の機種が早くもPSに登場!!

99年暮れからホールで本格稼動しているパチスロ機「コングダム」が2月3日、早くもPSでプレイできる！　本作は攻略機種を1つに絞り込むことによって、かつてない短期間でのゲーム化を実現している。今後も「最新機種の攻略」というコンセプトでシリーズ化していくということなので、パチスロ好きは要チェックのシリーズとなりそうだ。



◀新機能のスーパーズーム画面で、リールの動きを見極めろ！

SPG

NBAライブ2000

究極のリアル指向で、NBAの魅力をギュッと凝縮したシリーズ決定版。

2/24（予） ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数2）、AC（DS対応）

NBAシリーズの最新作が登場だ

本場アメリカのバスケットリーグ、NBAのプレイヤーがすべて実名で登場するシリーズ最新作。本場の魅力が存分に味わえるよう、選手のグラフィックやモーションが前作よりも大幅にパワーアップ。さらに、今回の目玉として、マイケル・ジョーダンをはじめとする、スタープレイヤーと1ON1が楽しめるゲームモードも用意されているのだ。



◀歴代のスタープレイヤーたちと1ON1をすることができる。

新作ソフトニュース NEWS

『メダロットR』に追加ディスクが登場

まずは、イマジニアの『メダロットR・パーツコレクション』。本作は、小学生男子層を中心に人気の『メダロットR』の新パーツを獲得できるオプションディスク。ライバルに負けぬよう、ぜひゲットしておきたい1本だ。次に紹介するのは、コーエーの『ウイニングポスト4 プログラム2000』。好評を博した『ウイニングポスト4』のデータが最新のものとなり、新要素も追加されたニューバージョンとなっている。3本目は、ナムコの『オーバキューン』。業務用、家庭用ともにヒットしたバラエティガンSTG『ガンバレット』、『ガンバァール』に続く、シリーズ最新作だ。最後の『キャイーンのたのしメール』は、音楽付きのメール作成ソフト。電話帳などの機能も搭載しているぞ。



「メダロットR・パーツコレクション」より

メダロットR・パーツコレクション

▶3月（予） ▶ETC ▶イマジニア ▶¥2,980（予）



◀ランキング戦に勝ってポイントをためていけば、『メダロットR』にはない新パーツが手に入るのだ。

ウイニングポスト4プログラム2000

▶3/23 ▶育成SLG ▶コーエー ▶¥6,800



◀『ウイニングポスト4』のデータを2000年版に更新。さらに、ポケステ対応などといった新要素も追加。

オーバキューン

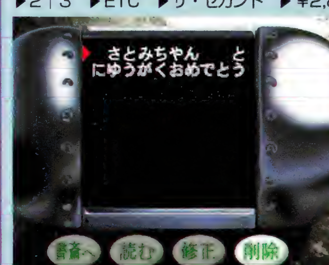
▶発売日未定 ▶STG ▶ナムコ ▶価格未定



◀ロープが燃え落ちてしまわないように、ひたすら炎オバケを撃ちまくって子猫を守るのだ！

キャイーンのたのしメール

▶2/3 ▶ETC ▶ザ・セカンド ▶¥2,800



◀収録曲の「サニーデイ・サービス」の「真昼のできごと」は、本作でしか聴くことができないのだ!!

電撃 ポケットステーション PocketStation

2000 2/10

『ポケじま』攻略第2弾!!

実際にゲームを作りながらその魅力に迫る、『ポケじま』の大攻略。今回は完成編だ!!

Pocketじまん

ゲーム制作の醍醐味が手軽に味わえる、クリエイターへの登竜門ゲー『Pocketじまん』も発売から2週間。というわけで、DPSオリジナルポケステゲームも完成し、今回は実践レポート完結編です。



◀どんな内容でもオッケー。キミだけのゲームを作ろう。

■SCEI■発売中■ETC■¥3,800■必要ブロック数15



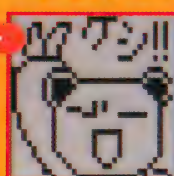
ゲーム作りのプロセスを実践レポートじゃ!

前回に引き続いて今回も、ゲーム制作の実践レポートをお届けするぞ。前号と合わせて読んで、ゲーム制作に役立てよう!!

1 前回までにやったのは オープニングとRPGパートを作る!

最初に決めたテーマに従って、パートごとに丁寧に作り込んでいく。前回はゲームの顔となるオープニングと本編（RPGパート）を、それぞれOPアレンジとRPGアレンジで制作。今回は、その続きからスタートするぞ。

オープニングムービー



▶通常のOPに加えて、AVGアレンジでアニメムービー（一本道のAVG）を制作。ボタンを連打すれば、ポリタンが動き出すぞ!!

RPGパート



◀本編となるRPG部分。今回はあまりヒネらずに、手堅く作成。

注意! テーマを決めておこう!

ゲームのテーマがはっきり決まっていると、実際の作業もスムーズに進むぞ。どんなゲームを作りたいのか、最初に考えておこう!

2 ストーリーを伝える アドベンチャーパートを作る!

RPGアレンジでもある程度のメッセージを伝えることは可能だが、やはりストーリーを語るならAVGアレンジ。そこでRPGパートの後に、AVGパートを付け足すことにする。物語はここで大団円を迎えるので、思いっきり派手に制作。終わり良ければすべて良し、なのだ。

アドベンチャーパート



◀ボックスを配置して、全体的な構成を決定する。

◀その後、各ボックスの内容を作り込んでいこう。

注意! 計画性が大切だぞ!

容量の関係で、各パートのボリュームは制限されている。おおまかな構成は最初に決めておくのがいいだろう。

3 キミのセンスが試される 大感動のエンディング!

有終の美を飾る、感動のEDシーン。OPと同じ要領で、EDアレンジを使って作成する。これだけでは少しさみしいので、AVGパートの最後にスタッフロールも追加。これで完成だぞ!!

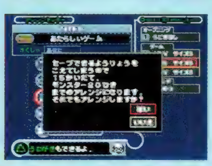
エンディング



◀ついにゲームが完成した!! じまんの前に、テストプレイをしよう。

注意! ゲームの容量は足りているかな?

ゲームのデータの容量は、最初から決まっている。定められた容量をいかに有効に使うかも、重要な要素。無駄な部分は削る度胸も必要だ。



◀入りきらない場合は、ポケステを数個使用するという手もアリ。

4 世界に1つの名作が ついに完成!?

オリジナルゲーム『ポリタンクエストI』がついに完成したぞ!! 待ちに待ったお披露目の瞬間だ。いきなりじまんしてもいいけど、まずは自分で試してみよう。制作時には気付かなかったさまざまな問題が、どこかで見つかるかも。

●いつでも手直しOK!

PS本体でプレイしている場合は、気になる部分をすぐに修正できるので非常に便利。隅から隅までチェックして、問題点を解消していこう。

注意! 友だちの意見を聞こう!

自分とは違う視点でゲームを評価してくれる友だちの意見は、結構重要。遊んでもらった感想は、今後の制作に役立てよう!

▶自分が納得できるまで、根気強く作り込んでいこう。



Pocketじまん

どこでもいっしょ™ 追加ディスク こねこもいっしょ™

㊗『こねいつ』ついに発売!!

やっとこねこトロに会える!! 発売されたばかりの『こねいつ』を大特集!!

ファン待望の『こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～』がついに発売!! こねこトロのキュートな魅力に、早くもメロメロな人も多いのでは!? そこで今回は特別に、『こねいつ』に関するとっておきのヒミツをいろいろ公開していくぞ!!



▲子ども時代のトロと遊べる特別版。ファンなら即ゲットだ!

■SCEI■発売中■ETC■¥1,800■必要ブロック数15





とっておきのヒミツを教えちゃうニャ!

ゲームの内容から最新のトピックスまで、『こねいつ』関連の情報を徹底チェック!! キミはこのうちいくつ知っていたかな!?

ジャケットの女の子は誰?

今回もイイ味出しているジャケットの写真。でも、こねこトロといっしょに写っている女の子って誰!? 実は『どこいつ』のジャケット写真に登場していた女性（SCEI社員!）と同一人物で、彼女の子ども時代の写真を使っているのだ。凝ってるよね!!



▲『どこいつ』でトロと仲よく歩いていた若い女の子。



▼時代設定に合わせて彼女も子どもに!!

巨大こねこトロをキミは見たか!?

『どこいつ』で話題になった、ダウンロード中に出現する巨大ポケピの存在。もしかして今回も…、って思った人は正解!! さらに今回はタイトル画面でも、竜の背中に乗った巨大こねこトロ(!?)が、ごくまれに出現するらしいのだ。まだ見たことがない人は要チェック!!



◀確率は低いけど、何度も挑戦すれば必ず見られるぞ。

選択画面で迷っちゃう!?

ポケピの選択画面で、たくさん出てくるこねこトロ。どの子を選んでも「いやあ、どれでもいっしょなんです」が、よく見ると踊りが1人1人違っていたりする。どの子が一番カワイイ?



◀ダウンロードする前に、ひと通りながめて楽しもう。

部屋の中をよーく見てみると…!?

PS本体でプレイしていると、部屋の内装の種類の多さに驚かされるはず。特定の日付だけ火がつくロウソクや、ダウンロードするタイミングで色が5種類に変化する壁紙など、見どころはいっぱいだ!!



▲ポスターの絵柄は50種類以上。



▲誕生日にはロウソクに火が…。

おフロに浮かぶカモの謎!

PS本体でプレイ中に何もしないで放置しておくと、トロがおフロに入るよね? このとき、湯船にカモが浮かんでいることがあるのだ。平日よりも土曜・日曜のほうが現れやすく、最大で6羽まで増えるらしいぞ。中にアヒルが1羽だけまじっていることも…!?



◀発生はランダムなので見れた人は超ラッキー!!

データを『どこいつ』に引き継ぐと…!?

エンディング後にデータを『どこいつ』に引き継いで、同じトロで遊べるのはこれまでにお伝えした通り。この際、コトバのIQが0（ゼロ）になってしまうけど、普通に『どこいつ』を始めたときよりも（EDで一度お別れした）トロが戻ってきやすくなっているのだ。



◀登場時のセリフも変化。より愛着を持って遊べるぞ。

ほかのポケピの子ども時代を大公開!

ときどきポケステの画面上に、トロ以外のポケピが特別ゲストとして登場することがある。今回はその姿を特別に大公開!!

ジュン

▶スケボーに乗って遊ぶ〝こうさぎジュン〟。超ラブリーなのだ♥



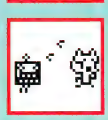
ピエール

▶手前のマユゲ犬はピエールのパパ! エレガントな仕草に注目!!



スズキ

▶こねこトロを追いかけ回す、頭だけのスズキ。これって…!?



リッキー

▶おたまじゃくし説が流れたリッキーも登場。ちゃんとカエルでした。



カルピスウォーターのCMにトロが登場!

大ニュース!! なんとあのトロが、10周年を迎えた「カルピスウォーター」のCMキャラクターに起用されたのだ!! 気になる放映は3月頃の予定。オリジナルグッズも登場するので、要チェックだぞ!!





◀▲アイドルの酒井彩名ちゃんと共演するぞ!!

DPS+DPS-D合同読者参加企画!!

Pocketじまん 宇宙一決定戦

応募受付中!!

すごいゲームを作ってじまんして賞品をもらう大会です。

DPS&DPS−D+ゲームショップ合同企画・Pocketじまん宇宙一決定戦は、まだまだ応募を受け付け中です!! 右ページの3部門の規定に沿って『ポケじま』で何か作って、応募してください（応募方法は2通り）。優秀賞の選考は、DPS&DPS−D編集部、シュガー&ロケッツ開発スタッフが厳正に行います。すっごいゲームを作って、夢の豪華賞品をゲットしましょう!!

ちなみに… ポケステゲームデータ配布中！ ゲーム作成の参考にしよう!!

現在、ゲームショップ・トップボーイの11店舗では『Pocketじまん』の開発スタッフが作成したポケステゲームデータ（もちろんオリジナル!!）を無料配布中です。中身はもらってからのお楽しみ。これをもらえば『Pocketじまん』がもっと楽しくなること間違い無し！ ポケステかメモリーカードを持ってトップボーイへ急ごう!!

このトップボーイでもらえるぞ!!

大和店、相模原店、港南台店、多摩カリヨン店、戸塚西口店、聖蹟桜ヶ丘店、大船店、府中桜三番館店、鶴見駅西口fuga 2店、八王子店、オーローラモール東戸塚店

誰もがうらやむ夢の豪華賞品!!

1. DPS&D賞 ポリタングッズセット（3名）
2. じまん賞 SCEI製ソフト19本（3名）
3. シュガー&ロケッツ賞 全シュガロケ作品一式（3名）

Pocketじまん宇宙一決定戦において、優秀と認められた作品（1部門につき各3作品ずつ計9作品）には上の超豪華賞品が贈られます!! ここで注意してほしいのが「どの賞品がもらえるかは、応募の方法によって異なる」という点です。①のDPS&D賞は、応募に必要なもの一式を「普通に」編集部に送った人（誌面応募者）にのみ贈られます。②のじまん賞は、下で紹介しているゲームショップで配布中の「店頭専用応募用紙」を、応募に必要なもの一式に同封して編集部に送った人（店頭応募者）にのみ贈られます。そして、③のシュガー&ロケッツ賞は応募方法不問で選ばれるのです。自分の欲しい賞品は何か、じっくり考えて応募してください。ちなみに、店頭応募者へのメモリーカード返送時には、記念のグッズが同封されるという特典がありますので、このことも考慮に入れて、応募方法を選んでください。ちなみに、3つの賞を受賞した9作品には、DPS-Dに収録されるという栄誉が待っています!!

発表は…

優秀作の発表は3月発売のDPSの誌面から順次段階を踏んで行います。

店頭応募受付店

このお店で店頭応募専用用紙をもらうのだ！

IWAMOTOメディア館（福井、宮の森店）

COMG!（喜連瓜破店、近大前店、小出店、新発田店、高安店、長吉長原店、八戸ノ里店、東堀店、ビッグロール店、瓢箪山店、八尾店、吉田店）

シータショップ（上尾、厚木、淡路、大泉、春日井、川越、希望ケ丘、小金井、志木、吹田、仙台、高松、徳島、戸塚、中野、藤沢、松戸、溝ノ口、盛岡）

創夢館（秋田土崎店、秋田保土野店、安積店、仙台古城店、新潟駅南店、西の内店、福島南バイパス店、吉成店、米沢店）

トップボーイ（イーストポイント オリブ店、栄文堂書店、大船店、オーロラモール東戸塚店、港南台店、相模原中央店、聖蹟桜ヶ丘店、多摩カリヨン館店、TSUTAYA新琴似店、鶴見駅西口店、鶴見駅西口fuga2店、戸塚西口店、西川口駅東口店、八王子店、府中さくら三番館店、大和店）

トムトムクラブ（明石店、明石2号店、伊川谷店、伊川谷2号店、加古川店）

ぱるーん（草加新田店、南越谷店、吉川店）

フタバ図書（ソフトピア海田店、MEGA店、ラフォーレ店）

ブックスウィング（小野店、三木店）

本の店岩本（宮の沢店、小樽店、北野、新琴似店、川沿店、真栄店、平岸5 条店）

メディアポリス（御殿場店、TSUTAYA府中駅前店、十日市場店、沼津仲見世店、大和店）

優球館（青山店、新発田店）

ラジオキング（高宮店、福重店、二日市店）

わんぱくこぞう（茜町店、阿久根店、アムロ前橋店、有田店、アルファ桃山台店、石橋2号店、石部店、伊勢崎バイパス店、伊丹店、一乗寺店、出水店、茨木店、指宿店、伊予三島店、入間安川通り店、宇佐店、宇治大久保店、梅島店、江津、王子神谷店、大川店、大川本店、大口店、大館片山店、大橋店、大庭寺店、大原店、岡大店、岡山西口店、沖新町店、長田店、オスカー綾瀬店、オスカー西川口店、尾西、海南店、香椎店、鹿児島店、笠岡店、笠懸店、春日野道店、勝田台店、上新庄店、亀岡店、鴨居白山店、可部、鹿屋寿店、唐津店、川内店、河内長野店、川西多田店、北大路新町店、北鈴蘭台店、キッズ、狐島店、経堂店、行徳、桐生店、桐生2号店、草津店、草津西店、草津南店、倉吉店、d'click 青江店、啓文社蔵王店、啓文社サンピア店、啓文社瀬戸店、啓文社新浜店、啓文社ブックシティ、甲子園店、光明池店、高陽、古賀店、国分店、国分寺店、小郡店、五島店、御坊店、小諸店、サーカス店、西条店、幸町店、佐賀店、坂出店、鷺沼店、寒河江店、山陽町店、鹿浜店、慈眼寺店、茂原店、静岡瀬名店、志度店、忍ヶ丘店、渋川店、志布志店、下松店、下山門店、ジャック船岡店、周南店、小豆島店、城陽駅前店、新倉敷店、新南陽店、住道店、瀬戸菱野店、妹尾店、千里ヶ丘店、総社店、曽根店、醍醐店、高倉台店、高崎貝沢店、高柳店、たちばな台店、田辺店、筑後店、塚口店、土浦店、つつじヶ丘店、連島店、つるでん店、寺町店、天童店、東郷店、同志社前店、塔ノ内店、

募集部門 とにかく考えよう!! 作り込んでもアイデアだけでもOK!

1 オリジナル部門

『Pocketじまん』で作ったポケステゲームのデータをメモリーカードに入れて応募するのがこの「オリジナル部門」。シナリオ、グラフィック、テキストなど、ゲームのすべてを自分で作る、本格派ユーザーさんのためのメイン部門です。もちろん、テーマや題材は自由です。『Pokectじまん』の機能をフルに生かして超大作を作り込むも良し。誰も思いつかないような、気の利いた小品で選考者をあっと言わせるのも良し。イマジネーションを生かして、がんがん作ってください。すっごいポケステゲームを待ってます!!（※1）

2 お題部門

「電撃」をお題に『Pocketじまん』で何かを作って、メモリーカードに入れて応募する部門です。キミが「これって電撃！」と思うものなら、なんでもOK。完成したゲームデータはもちろん、テキストやグラフィックだけの応募も受け付けています。インパクトのある作品を待ってます!!

3 アイデア部門

『Pocketじまん』で作れるゲームのアイデアを応募する部門です。書式は自由ですが、一般的な便箋2枚程度に収めてください。

この3部門でエントリー!

以上が宇宙一決定戦で募集している3部門です。各部門で3作品ずつが優秀賞として選出されるので、3部門に応募すれば、チャンスは3倍です!! ただし、1つの封筒に複数の応募作品を同封したい場合には、どのメモリーカードに、どの応募作品が入っているのかが必ずわかるようにしてください。また、住所・氏名などを書いた用紙や店頭専用応募用紙は1枚でOKですが、返送用の封筒に必要分の切手を貼るのを忘れないでください。メモリーカードは結構重たいです。郵便局で必要料金を確認してから応募してください。



できあがったら応募!!

応募方法 応募の方法によってもらえる賞品が変わるのだ!

1 誌面応募（とりあえずサクッと送る）

2 店頭応募（店頭応募専用用紙を同封する）

①の誌面応募は、応募に必要なもの3点（下のカコミ参照）を「普通に」編集部に送る応募方法です（もらえる賞は、DPS&D賞かシュガー&ロケッツ賞）。②の店頭応募は、①で必要なもの3点に、お店のハンコを押してもらった店頭専用応募用紙を加えた4点を編集部に送る応募方法です（もらえる賞は、じまん賞かシュガー&ロケッツ賞。メモリーカード返送時には記念グッズがもらえる！）。どちらの応募方法を選んだかによって、もらえる賞が違うのでじっくり考えてください。

応募するのに必要なものはこれ!

①応募作品の入ったメモリーカード（アイデア部門はアイデアをまとめた用紙）②住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・応募部門を書いた用紙（書式自由）、③返送用の封筒（オモテ面に自分の住所を明記し、必要分の切手を貼ったもの）、④店頭応募の場合は、店頭専用応募用紙

あて先 〒101－8305 (株)メディアワークス DPS&DPS－D編集部 『ポケじま』宇宙一決定戦係

しめ切り 2月29日(当日消印有効)

富田林店、富山山室店、豊岡店、十和田店、中新田店、中津店、長浜店、ナビゲーション店、名谷店、奈良店、西大路九条店、西新店、西巣鴨店、西宮店、西舞子店、西向田店、韮崎駅前店、野芥店、八戸店、羽曳野店、姶良店、隼人店、PAL高槻店、パル宮崎、阪急伊丹リータ、Be-1店、東伯店、東灘住吉店、東三国店、東向日店、萱島店、常陸多賀店、日吉店、平島店、フォーラム調布店、深草店、ブックス佐賀店、船橋市場通店、ぶらくり丁店、防府店、前橋西店、前橋東店、三木店、御薗橋店、三田店、みつわ台店、湊川店、南栄町店、宮之城店、武蔵野店、むつ店、門司店、屋島店、八代店、八千代台店、八柱店、八幡山店、山科東野店、山田店、大和郡山店、大和高田店、山梨市役所通り店、八女店、弥生通店、遊ING中央、遊ING富田店、遊ING松本店、USV堀田書店、吉野店、ライフスクエアLETS、リバティ、レインボーロード店、ロムハウス大口店、ロムハウス大船店、ロムハウス上福岡店、ロムハウス志木店、ロムハウス成城学園店、ロムハウス鶴見店、ロムハウス戸塚店、ロムハウス中野坂上店、ワールド風の橋店、ワールド苅田店、ワールド曽根店、ワールド戸畑店、和歌山北店、わら天神前店）

亜土電子工業T-ZONEミナミ
WITH・U
ギース西院店
ゲームズマーヤ
新星堂ハイパーポップロンロン店
ソフマップ大阪4号店
タワービデオ君津
テレビッ子
ドキドキ冒険島南浦和本店
フクロヤ二口店
BooKs24 宮街道店
マックス大津店
メディアパワー北越谷



このポスターが目印です!!

すっごいゲームを作ってからの注意事項!!



▶キミの作ったポケステゲームを、全国のDPS&DPS-D読者にじまんするチャンスだぞ!

店頭応募の場合も、誌面応募の場合も、最終的には、DPS&DPS-D編集部に郵送することになります。すっごいゲームを作っても、編集部まできちんと届かなければ、宇宙一決定戦には参加できません。あて先は正確に記入してください。また、郵便料金にも注意しましょう。封筒にメモリーカード1枚と用紙を2枚、返信用の封筒を入れた場合、一般的には郵便料金は¥90となります。メモリーカードを複数枚入れる場合は、必ず郵便料金を最寄りの郵便局で確認してから応募してください（返信用封筒の切手もお忘れなく！）。

※1）1つの応募作品に使用するメモリーカードの数は、複数になってもかまいません。

ジオンの系譜

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

キミは、刻の涙を見る……

機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜

2/10(予) SLG	▶6,800円（予）（CD2枚組）	▶バンダイ
	▶MC（3ブロック）	

いよいよ発売目前と迫った『ジオンの系譜』から、PS版オリジナルの〝第２部〟に関する真実をついに公開!!　その内容とは、なんと一年戦争後から『Zガンダム』までを描いた、完全新作だったのだ!!　今回はその詳細とともに、ゲームシステムの徹底解析も行っていくぞ!!

エゥーゴ、アクシズも参戦！
Zが「if」の世界を駆ける!!

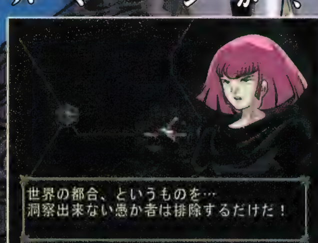


「機動戦士Zガンダム」とは……？

初代『ガンダム』の後を受け、TVで放送された続編。一年戦争の７年後、UC0087を舞台に、ジオン残党狩りを目的として結成された連邦組織ティターンズと、反地球連邦組織エゥーゴとの抗争が描かれた。アムロやシャアなど、初代のキャラも登場し物語に色を添えていた。

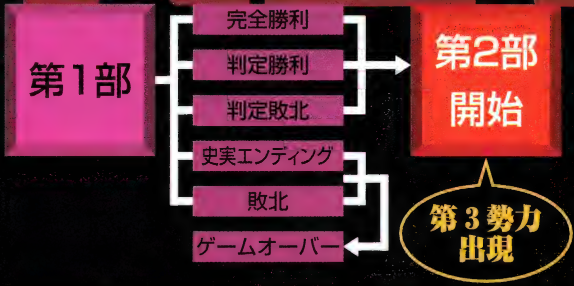
カミーユが、ハマーンが、戦乱の宇宙を翔ぶ!!





第2部は1年戦争後を描いた戦いだった！

ゲームの構成



PS版オリジナルとなる第2部の内容は、ジオンと連邦が互いに生き残った状態の「戦後」を描くifの世界だった!! さらに、エゥーゴやアクシズなど、『Zガンダム』に登場した勢力が数多く登場し、最大5勢力を相手にする壮絶な戦いが繰り広げられることになるのだ。もちろん、『Zガンダム』にまつわるイベントも大量に発生してくれるぞ!!

●第１部終了状況で登場勢力が変化

第2部も、基本はジオンと連邦との戦い。しかしそこへ複数の第3勢力が登場、そのすべてを倒すことが目的となる。他勢力との外交が、ますます重要になってくるのだ。なお、登場する第3勢力は、第1部で迎えたエンディングによって最大数が変化するぞ。



▲エゥーゴ、ティターンズは必ず登場する。

完全勝利	最大５勢力
判定勝利	最大４勢力
判定敗北	最大３勢力

新たなる第3勢力が続々と登場!! 総勢10勢力！

【エゥーゴ】

ティターンズに対抗して作られた、反地球連邦組織。ティターンズと同様、連邦政府内部の一派閥であり、ゲームでは第２部で出現する。連邦軍でプレイした場合は、エゥーゴを容認するとティターンズが敵となり、逆にティターンズを容認するとエゥーゴを敵に回すことになる。Ｚガンダムなどの強力なモビルスーツ（以下MS）ユニットやカミーユ・ビダンの能力値は、敵に回すと脅威となりそうだ。ジオン軍の場合、当然どちらも敵ということになる…!?

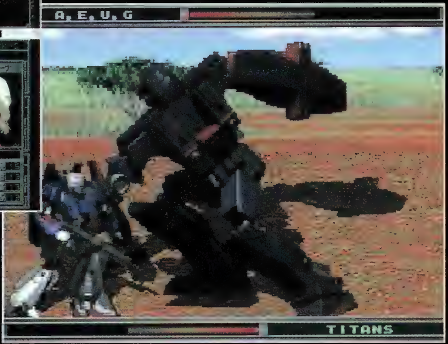


◀初登場となるカミーユの能力は、果たしてどれくらいのものになるのか。敵に回したくない。



◀シャア・アズナブルも、当然クワトロ・バジーナとしてエゥーゴに参加することになる。


▲クワトロなど、Ｚ関連のキャラも多数登場し、イベントをもり立てる。



▶Ｚガンダムとサイコガンダムの戦い。こんな戦闘も発生するのだ。

【アクシズ】

小惑星アクシズを拠点にする、ハマーン・カーン率いる勢力。ゲームのジオン軍でプレイした場合で、第２部で内部勢力として登場し、さまざまな技術提供をしてくれるようだ。また、連邦軍でプレイした場合、第２部でジオン軍を滅ぼすと、敵として出現する可能性もある。




▲◀ハマーンも登場し、これで役者はそろった。連邦軍プレイでは、第２部でジオン軍をとっとと滅ぼしてしまえば、『Ｚガンダム』を完全再現することも可能か！？

【デラーズフリート】

エギーユ・デラーズ率いるジオン残党軍。アクシズと同様、連邦軍プレイの第２部で、ジオンを滅亡させると出現するようだ。ジオン軍プレイでは、敵に回ることはない。なお、ガンダム強奪から星の屑作戦まで、『0083』のイベントも大量に発生するぞ!!


◀デラーズ関係のエピソードも、忠実に再現されている。

【ティターンズ】（シロッコ）

ティターンズ自体はSS版にも登場したが、これはシロッコに乗っ取られた状態。第２部でシロッコが帰還するイベントが発生すると、出現する可能性がある。指導者がシロッコになっただけでなく、ジ・Ｏなどの強力なユニットの開発が可能になる。敵に回すと厄介だが、味方になってくれれば心強い!?



▲わずかの間でティターンズを掌握してしまうシロッコ。本人の能力も高そうだ。



◀連邦軍プレイでは、ティターンズが敵に回っていると、そのまま敵になってしまう。

【その他にも……】

上で紹介した以外にも、ガルマ率いる新生ジオン軍、キシリア率いる正統ジオン軍、シャア率いるネオ・ジオン軍、そしてジャミトフのティターンズが、条件次第で出現（ティターンズだけは必ず出現）。なお、これらの登場はすべて第２部以降。第１部に第３勢力は出現しない。


新生ジオン


正統ジオン


ティターンズ


ネオ・ジオン

はみ出し座談会① A：…………（激ハマリ中）。B：急に座談会しようと呼び出してながら、黙々とゲームしてるンじゃないよコンチクショー！A：これ、マジでおもしろいわ。C：そんなコトはわかってますけど。座談会って何すんの？　A：『スパロボ』んときとだいたいメンバー同じだから、あんなノリで。B：それは難しいなぁ。D：じゃあ、ここは通な人しか読んでないと仮定して、SS版との違いをくわしく紹介していこうか。B：最大の違いはエリア制な （P225へ続く）

初心者必見!!

『ジオンの系譜』

ゲームシステムを完全解析



広大なヘックスマップをエリアごとに区切り、戦略性を高めるという、大幅なシステムの見直しが計られたPS版の『ギレン』。戦術面においてもかなりの改善が施され、遊び方の幅が大きく広がっている。その分、最初からするべきこと、覚えておくべきことが多く、SLG初心者にとっては敷居の高いゲームになっていることも事実。そこで今回は、PS版で初めて遊ぶ人を対象に、基本的なシステム解析を紹介していこう。SS版からの変更点も多いので、経験者も要チェックだ!!

EXPERT' CHECK
●エキスパートチェック

エリア制の導入で、拠点封じ込め作戦が使えない!?

宇宙、地球全土が地続きのヘックスマップだったSS版では、重要拠点の出入り口をユニットで塞ぎ、敵部隊の進出を防ぐことができた。しかしエリア制の導入により、PS版でこの技は使えない。特にジオン軍でプレイする場合は、ルナ2から攻めてくる部隊に常に注意しよう!!



▶この状態でも安心できない。



戦略フェイズ
●部隊の編成
●敵エリアへの侵攻
●開発
●外交

敵エリアへ侵入した
敵に侵入された

これをくり返しエリアを拡大

イエス / ノー ─ 次のターンへ

制圧した／された、5フェイズが過ぎた



行動設定フェイズ
（戦術バトル）



▲戦略フェイズで敵のエリアに部隊を派遣したり、自分のエリアに敵が攻めてくると……。



▲そのエリアで戦術バトル（行動設定フェイズ）が発生。敵部隊の全滅を目指すのだ。

戦略コマンド解説

エリア制や外交の追加で、さらに戦略が重要になったPS版。ここではその戦略フェイズでのコマンドを紹介。



① 情報

敵や自軍の部隊数、生産数、キャラクターなどをチェック。閲覧できる情報は、諜報レベルによる。諜報部へ予算を投入し、諜報レベルを上げることも可能。

⑧ 終了

戦略フェイズを終了する。敵エリアに侵入した、あるいはされた場合は局地戦へ。とくに動きがない場合、そのまま次のターンへと進む。

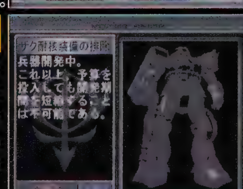
② 軍事

部隊の移動や兵器の生産、キャラの配備などを行う、ある意味もっとも重要なコマンド。敵エリアへ部隊を侵入させるときもこのコマンドを使う。



③ 開発

新ユニットを開発するコマンド。開発レベルによって提示される開発プランから、開発したいものを選ぶ。開発部への予算投入もここでできる。



④ 外交

サイド6や月面都市など、中立国との外交を行う。中立国との友好度が高いと貿易収入が増える。に第1部では、使えるコマンドは限られる。



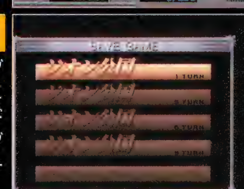
⑤ 設定

戦闘アニメや、局地戦委任のオン／オフなど、全体的な設定を行う。また、ここでシステムセーブをしておけば、一度見たムービーを飛ばせる。



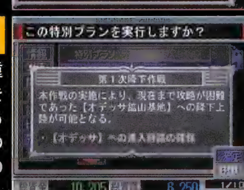
⑥ セーブ

ゲームの状況をセーブする。通常のセーブはこちら。上の設定コマンド内にあるシステムセーブでは、設定状況しかセーブされないので注意。



⑦ 特別

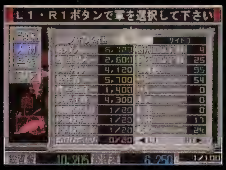
特別な作戦を発動。重要拠点には、攻略作戦を発動させないと侵入することができない。作戦の実行には資金がかかるので注意。



❶情報 情報を制する者は戦いを制する

情報コマンドでは、部隊やキャラなどのチェックのほか、諜報部へ予算を投入することで諜報ランクを上げることが可能。諜報ランクが高いと、チェックできる敵側の情報量がよりくわしくなるのだ。諜報ランクが「S」ならすべての情報を閲覧できるが、そこまで高める必要はない。各エリアに駐屯している部隊数が見えれば十分だ。ただし、諜報ランクはターンごとに下がる。最低2〜3ターンごとに予算を投入しよう。

▼▶諜報部に予算を投入し、諜報ランクを一定以上に保っておこう。あまりに低いと、局地戦で索敵しても、敵部隊の情報を見ることができなくなるのだ。





B EGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック
情報にかける予算の意味は？

諜報ランクを「A」や「S」など高くしておくと、敵の軍事技術や開発プランを奪ってくる場合がある。奪えるかどうかはランダムなのであまりあてにはならないが、敵側の兵器を使いたいという人はなるべく高いランクをキープしよう。ただし、序盤はほどほどにしておかないと、財政を圧迫するので注意。



▲序盤は敵の開発プランを奪っても敵性技術が低くて開発はできない。



▲敵性技術は、敵の軍事技術を奪えれば上がっていくぞ。

❸開発 新しい兵器を開発していこう!!

開発コマンドでは、開発部への予算投入と、新兵器の開発を行うことができる。新兵器の開発は、提案済みの開発プランから、開発したいものを選択し、必要な予算を投入すればOK。開発プラン自体は、基本的に技術レベルを上げることにより新しいものが提案されていく。開発部へ予算を投入し、技術レベルを上げていくことも重要になる。なお、新兵器の開発には数ターンかかる場合も多いが、追加予算を投入することで必要なターン数を少なくすることもできる。開発にはかなりの資金がかかるので、計画的に行っていくことが必要だ。

開発部門に投資 ▶ 技術のレベルアップ ▶ 開発プラン提示 ▶ 新ユニット開発

開発部は、基礎、MS、MAに分かれており、予算投入は、各部門1ターン1回のみ。投入する金額は、3段階から選べる。また、技術レベルが上がるたびに、投入額が増えていく。

B EGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック
各部門への投資で技術レベルアップ

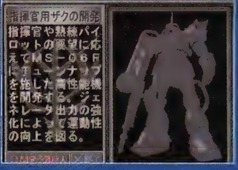
開発部への予算投入は、基礎技術、MS技術、MA技術の3種類に対して行える。序盤のうちは資金のやりくりに困るが、可能な限り予算を投入しておきたい。ゲームが進んでいくと敵の部隊はどんどん強力になっていくから、こちらも順次新兵器を開発していかないと、中盤以降がつらくなるのだ。特にジオン軍でのプレイでは、序盤のザクが強いからといってあまりにおざなりにしていると、敵部隊にジムが出始めてから泣くことになるぞ。



◀一度上げた技術レベルは下がることはない。

B EGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック
新しいユニットを開発しよう

▶開発には資金とターン数がかかる。



技術レベルが上がり、開発プランが提案されたらさっそく新兵器の開発だ。しかし、新兵器の開発には莫大な資金がかかるので、すべてのプランを開発することはとてもムリ。最前線が地上にある場合、宇宙専用のユニットの開発は後まわしにするなど、しっかり計画を立てて実行しよう。なお、開発が完了すると、サンプルとして1部隊が本国に配備されるぞ。

E XPERT' CHECK ●エキスパートチェック
敵国の開発プランを開発するには？

奪った敵国の開発プランは、敵性技術レベルが高くないと開発できない。しかしこの敵性技術レベルには、予算を投入することができないのだ。これを上げるには、諜報部が敵軍事技術を奪ってくるか、敵軍需産業との外交で技術を提供してもらうしかない。諜報部の能力を一定値以上キープするのは、とにかく資金がかかるうえにランダム性も含まれているので、かなりの上級者でないと思うようにはいかないだろう。序盤のうちは、あまり考える必要はないぞ。

▶諜報ランクが高ければ敵軍事技術を奪ってくる場合があるが……



『ジオンの系譜』を深く楽しむための キーワード

ここでは、ゲームをより深く味わうために知っておきたい原作の知識を紹介。ゲームの第2部で描かれるグリプス戦役に関するキーワードを中心に集めてみたぞ。

エゥーゴ
スペースノイドを中心にした反抗組織

エゥーゴとは、反地球連邦政府運動の略称で、ティターンズの台頭に危機感を抱く一部の連邦政府内部の派閥から発生した組織である。主導者となった連邦軍のブレックス・フォーラ准将は、政財界に通じる強力なコネクションを生かし、ティターンズに抵抗する組織を作るため多くの協力者を募った。そして、MS産業の最大手であるアナハイムエレクトロニクスの協力を取りつけることに成功し、独自の戦力を作りあげることに成功したのである。それはコロニーや月の政財界を巻きこんだ大規模なものだった。



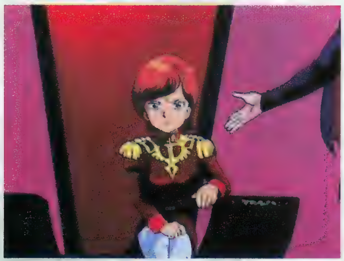
ティターンズ
地球至上主義を掲げるエリート集団

戦後の地球連邦政府は、軍備の拡張を認めず、地球環境の整備を最優先させていた。しかし、UC0083年に起こったデラーズの決起が、軍部の強硬派に軍備増強の口実を与える結果となった。そして間もなく、ジオン残党軍殲滅を主任務とした特殊部隊、ティターンズが誕生する。しかしジャミトフの政治的手腕とバスクの戦略手腕により、連邦軍内部でのティターンズの発言力は増大し、軍内部のもうひとつの権力体系となっていくのだった。



アクシズ
いまだ残るジオン国国軍残党

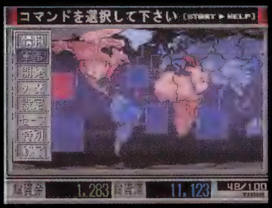
一年戦争の休戦条約が結ばれた時点で、グラナダに残った戦力はアステロイドベルトにある恒久基地アクシズに逃げこんだ。彼らはマハラジャ・カーンを指導者とし、ドズルの忘れ形見ミネバ・ザビを精神的支えにし、ザビ家再興を宿願として地球圏を脱出。長年に渡る雌伏の中でマハラジャ・カーンは病死したが、そのあとを継いだのがハマーン・カーンである。彼女はミネバの摂政に就き、天才的な政治力と指導力でアクシズを掌握した。



はみ出し座談会② んだけど。まぁ、前作の広大なマップがエリアごとに区切られ、そのすべてのエリアで局地戦が発生するって感じ？　D：いや、各エリアの戦術マップ内には拠点と戦略ラインがあって、それが隣接エリアにも繋がっているから、特別エリアを含めて全マップが地続きになってるんだよね。行動設定フェイズで、直接隣のエリアへも侵攻できるし…。逆に、前作の局地戦が通常マップでの戦術と同じ扱いになったとも言える。特別エリア内でも、戦略（P226へ続く）

②軍事 部隊の移動、キャラの配属など、することは多いぞ!!

軍事とは、自分のエリアそれぞれに対して指令を出すコマンドで、戦略フェイズでもっとも重要なコマンドといえる。まず軍事コマンドを選ぶ（または◬ボタンを押す）と、ワールドマップにカーソルが表示されるので、指令を出したいエリアを選択。これで、移動や人事などのサブコマンドが表示される。ここでは、そのサブコマンドで行えることの中でとくに重要になってくる、移動、生産、人事に関して紹介していこう。序盤のうちは、これらを覚えておくだけでOK。



▲メインメニューから軍事を選択。◬を押しても、エリア選択画面になる。



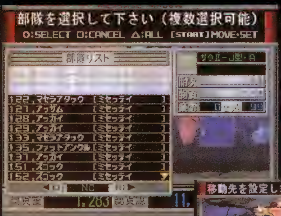
▲カーソルで指令を出したいエリアを選択。◬で地上と宇宙が切り替わる。



▲サブコマンドが表示される。各エリアごとに指令を出そう。

部隊を移動させる

各エリアに駐屯している部隊の移動を行う。敵エリアに移動した場合、戦略フェイズ終了後に行動設定フェイズ（そのエリアでの戦術バトル）へと突入するぞ。ただし、敵エリアへの移動は隣接エリアのみ。味方エリアへの移動は、エリア同士が繋がってさえいれば自由だが、1ターンに3エリア分しか移動できないので注意。



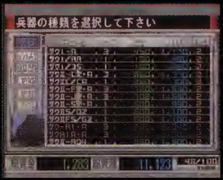


▲▶移動は、まず移動させたい部隊を選択し、つぎに移動先のエリアを選択。部隊選択中に◬を押すと、全部隊が選択されるぞ。

地上から宇宙へ	地上から部隊を宇宙に上げるには、特別エリアから「打ち上げ」を行う必要がある。
宇宙から地上へ	地球上空のエリア（ポイントオデッサなど）から、「突入」で移動できる。

兵器を生産

特別エリア（マップ上で色濃く表示されているエリア）でのみ実行可能。開発済みの兵器を生産する。一度に生産できるのは、1カ所の特別エリアにつき8つまで。生産には資金と物資を消費する。生産には数ターンを要する場合がほとんどなので、先を考えて生産していこう。



▲物資の乏しいジオンは、よく考えて生産していこう。



▲強力な兵器になるほど、生産にかかるターン数は増えていく。

人事にも気をつけてみよう

部隊へキャラを配属させる。キャラの配属された部隊は、MSなどに乗ったキャラの能力によって、能力にボーナスがつく。また、すでに配属しているキャラを別の部隊に乗せ換えることも可能。ただし、別のエリアの部隊へ乗り換える場合は、一度「解任」し、次のターンで「配属」しなくてはならない。

▼キャラは経験を積むとランクが上がっていく。それにより、さらに能力値も上がっていく。



▲強力なキャラは強力な部隊に配属。これで大きく戦力が変わってくる。

そのほかにも……

軍事コマンドでは、ほかにも失った機体数を回復する「補充」や、不必要な部隊を廃棄する「廃棄」などといったコマンドを行える。とくに「廃棄」は重要だ。と、いうのも、総部隊数は200部隊までで、結構簡単にマックスになってしまうのだ。余計な部隊は廃棄していかないと、生産した部隊がいつまで経っても完成しない（残りターン数0のまま待機）ので注意。また、開発完了時にもらえるサンプルも消失してしまうのだ。



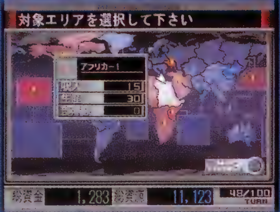




◀軍事コマンドでできることは多い。ターンが進むと、「廃棄」や「補充」などが重要になってくる。

BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック
効果的な配置と移動

部隊は、基本的に敵エリアに隣接するエリアへ重点的に配備。隣接する敵エリアにいる部隊と同じか、若干多めの数を置いておけばすぐには攻めて来ない。また侵攻するときは、敵部隊の手薄なエリアを狙っていくことが鉄則。敵の増援が来ることもあるので、侵攻エリアにさらに隣接する敵エリアの部隊数も把握しておこう。敵エリアにまったく接していないエリアには、部隊を置く必要はない。



隣接するエリアを重点的に
▲攻め込まれてからあわてないように、常に周辺の敵勢力には気を配ろう。

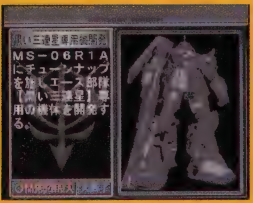


敵の配置をチェック
▶敵の部隊数をチェック。手薄なところがあったら、攻め込もう。



攻めるときはまわりもチェック
◀攻め込むエリアの周辺にも注意。ヘタをすると周辺エリアから援軍が来る可能性も…。

EXPERT'S CHECK ●エキスパートチェック
指揮官機がパワーアップ!!



▲指揮官機や専用機は通常1機編成だが、その能力は高い。



▲ジオン軍序盤の守護神、シャアが乗れば一騎当千の活躍をする。

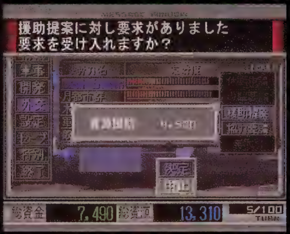
1部隊は通常3～5機で構成されるが、指揮官機（ザクS型など）や専用機は1機で構成される。SS版では、キャラは1機編成の部隊にしか配属できなかった（複数編成の部隊に配属しても強制的に1機編成にされた）が、FS版では複数編成の部隊へ配属できるようになったのだ。その分、1機編成の指揮官機や専用機の能力がパワーアップしているぞ。

はみ出し座談会③ ラインで結ばれた拠点が存在しているし、それがまた隣接エリアへと繋がってるから。C:SS版やってないんで、何を言ってるのかサッパリわからん。B:でもSS版プレイしたなら、5分も遊べば理解できるよ。根本的には変わってないから。B:攻略の仕方はまるで変わったけど。A:それに厳しいよね。マスター版では多少易しくなってるけど、以前にもらったサンプルは驚異的に難しかった。あのバランスで遊んでた自分を褒めて（P227へ続く）

④外交 他勢力、中立勢力との駆け引き

他の勢力や、中立勢力との取り引きを行うコマンド。実行した取り引きの内容により、その勢力との友好度が変化する。取り引きは、各勢力ごとに1ターンに1回だけ。取り引き内容は5種類あるが、第一部ではそのうち2つ（右を参照）しか実行できない。第2部になれば、休戦申請や攻撃要請など重要な取り引きを行えるようになるが、第3勢力の登場しない第1部では、あまり気にかける必要はない。ただ、中立勢力との友好度が高いと貿易収入が上がるので、援助をすることはまったくの無駄ではない。何もしなければ友好度は少しずつ下がるので、余裕があれば援助をしよう。

状態は常に「良好」か「親密」にしておきたい。



▲援助提案では、相手に物資か資金を援助する。この額は、序盤では痛い。

援助提案	資金や物資を援助することで友好度を上げる
協力要請	中立勢力から資金や兵器などをもらえる

▼友好度が高いと、協力要請が可能になる。実行すると、資金か物資（ランダム）を援助してもらえるが、友好度が下がる。



BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック
中立勢力のエリアを制圧すると？

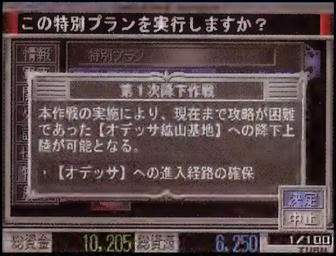
外交可能な中立勢力のうち、サイド6と月面都市（フォンブラウン）は宇宙にエリアを持っている。これらのエリアの制圧も可能だが、制圧すると、友好度がターンごとに激減し、とてもまともに外交をしていられなくなる。制圧すれば資金と物資を得られるが、長い目で見れば、制圧せずに友好度をある程度保っておいたほうがいい。



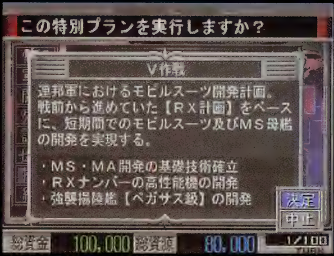
▶白いエリアが中立勢力。敵に占領されないよう、侵攻ルートを塞いでおこう。

⑦特別 提案されるさまざまな作戦を発動!!

ゲームの進行状況により提案される、様々なプラン（作戦）を実行する。とくに敵の特別エリアへ攻め込むには、ここで「○○攻略作戦」を実行する必要がある。特別エリアの攻略プランは提案される順番がある程度決まっているので、いきなり敵本国を攻めたりはできないのだ。なお、特別エリア攻略以外のプランは、放っておくと消える場合もあるので注意。



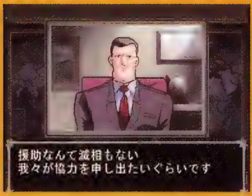
▲攻略プランを実行しないと特別エリアに侵攻できない。実行には資金がかかるので注意。



▲連邦軍は、このV作戦を発動しないとMSが作れない。これは5ターンで消えるので注意。

EXPERT'S CHECK ●エキスパートチェック
新たに加わった「外交」を利用する

外交は、とりあえず第1部ではそんなに重要でない。しかし外交状況は第2部に引き継がれるので、あまり疎かにもしていられない。それに友好度の高い勢力に援助提案→協力要請を繰り返すだけで、多少は儲けることができるのだ。また、資金はないが物資は余っているとき、物資を要求する勢力に援助し、次のターンの協力要請で資金を提供してくれれば、物資を資金に転換できたことになる。何を要求（提供）されるかはランダムなのでなかなか思い通りにはいかないが、狙ってみる価値はある。





◀各勢力との友好度は、だいたいこれくらいはキープしておきたい。

BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック
演説の使い方

演説は、1ターンごとに1回だけ実行できる特殊なプラン。実行すると全部隊の士気が上がる。士気が高いと攻撃が有利になるので、特別エリアへの侵攻など、大きな戦いを行う前に実行するといい。ただし結構な資金がかかるので注意。



▶演説を行うと、ムービーを見ることができる。

エースパイロット
一年戦争の英雄たち

一年戦争で兵器の主流がMSにかわり、戦い方も様変わりした。そして、長引いた戦争は、数多くの優秀なパイロットを生み出す結果となった。とくに公国軍のエースパイロットの多くは、連邦軍内部にもその名を轟かせたという。

地球連邦軍



❶アムロ・レイ：ホワイトベース隊のパイロット。ガンダムに乗り込み多大な戦果をあげ、一年戦争終結への立役者となった。
❷マスター・P・レイヤー：連邦軍ホワイトディンゴ隊のメンバー。どんな危機的状況にも取り乱さず、部隊を勝利に導いてきた。
❸ユウ・カシマ：戦闘機乗りから転身した連邦軍のMSパイロット。EXAMシステム搭載機のテストパイロットとなる。
❹シロー・アマダ：第08小隊の新任小隊長。一年戦争で、ジオンの新型MAアプラサスと交戦し、行方不明となる。
❺コウ・ウラキ：デラーズ紛争で活躍した、ガンダムGP01、03のパイロット。
❻カミーユ・ビダン：エゥーゴのパイロット。自ら設計したZガンダムを駆り、グリプス戦役を戦いぬいた。

ジオン公国軍

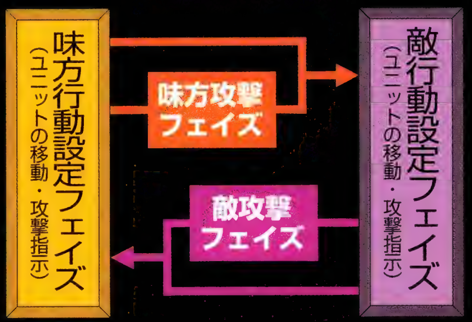


❶シャア・アズナブル：ニュータイプとしても名を馳せた「赤い彗星」。搭乗する機体は、常に真紅に塗られていたためこの名がついた。
❷ジョニー・ライデン：多くのゲリラ戦で戦果を上げた「真紅の稲妻」。
❸アナベル・ガトー：連邦軍兵士から「ソロモンの悪夢」と恐れられたパイロット。
❹ランバ・ラル：ルウム戦役や地球降下作戦で多大な戦果を上げたエースパイロット。青の機体に乗り込み、「蒼き巨星」と呼ばれた。
❺シン・マツナガ：ソロモンで戦果を上げたパイロット。白い機体に乗り込んでいたため「白狼」と呼ばれた。
❻ヴィッシュ・ドナヒュー：「荒野の迅雷」の名で知られる隻眼のパイロット。機動力を生かした電撃作戦を得意とする。

はみ出し座談会④ あげたい。ていうか褒めろ。B：それは読者には関係ないことだから……。A：ムキー！ D：確かに敵のCOMは賢いですね。こっちが大部隊で攻めると、拠点上に張り付いて動かないんだもん。ジオンでは、陸戦型ガンダム3部隊に張り付かれると、ザクでは太刀打ちできないですよ。オトリ部隊にも引っかからないし。PSってことでライトユーザー向けにするのかと思ったらとんでもない。ますますヘビィで本格的なウォーゲームになってます。（P228へ続く）

戦術コマンド解説

敵エリアに侵入したり、逆に敵に侵入されると、戦略フェイズのあとで行動設定フェイズへと突入!!



戦略フェイズで敵エリアに侵入すると、"戦略フェイズ終了後"にこの行動設定フェイズ(戦術SLGによるバトル)に入る。エリアへ移動した直後にバトルが発生するのではないので注意。複数のエリアで交戦状態になると、各エリアごと順番に戦術バトルが発生していく。バトルの具体的な流れは左のとおりで、移動や攻撃指示などの行動設定フェイズと、攻撃実行フェイズを敵味方5回繰り返していくことになる。この間に勝負がつかないと、戦いは次のターンに持ち越される。

BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック 勝利条件と戦闘の中断

戦術バトル部分では、敵部隊を全滅させるか、エリア内の全拠点を制圧すれば勝利。決着がつかず次のターンに持ちこされた場合、次の戦略フェイズで増援を送ることも可能だ。

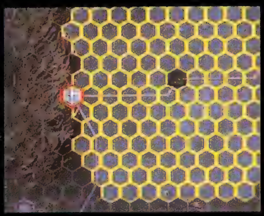
▶5ターンで決着がつかないと、勝負は持ち越しだ。





行動設定 局地戦を勝ち抜きエリアを制圧せよ!

行動設定では、各エリアごとのマップで部隊を操作し、移動や索敵、攻撃指示を行う。実際の攻撃は攻撃実行フェイズで行われるので、攻撃を仕掛けたからといってその場で結果がでるワケではないので注意。とりあえず初心者が覚えるべきポイントはスタック、ZOC、索敵、補給の4つ。ここではそれらに絞って紹介。なお、エリア内にある拠点はすべて"戦略ライン"と呼ばれる線で結ばれている。これは隣接するエリアへも繋がっており、マップ内の侵入ポイントから直接"隣のエリア"へ進入できる(進入した先が自分のエリアなら、撤退ということになる)。



移動 ▲部隊の移動。地上では地形効果にも注意。



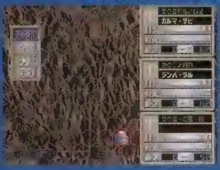
制圧 ▲拠点を制圧。制圧した拠点からは補給が可能。



攻撃 ▲行動設定フェイズでは指示を出すだけ。

BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック スタックについて

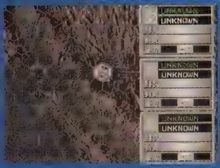
戦術バトルでの部隊は、1つのヘックス内に3部隊まで同時に置くことができる。これがスタックだ。スタックした部隊は、攻撃すると同じヘックス内にいるすべての部隊が攻撃に参加するので、戦いが有利になる。



◀スタックすると部隊に数が表示される。常に3部隊で動きたい。

BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック 索敵は重要だ!

戦術バトルが始まると、最初は敵部隊の正体は隠されている。指揮官機や偵察機が索敵することで、はじめて正体が明らかになるのだ。シルエットで何の部隊かは見当がつくが、索敵していないと命中率が下がるので注意。



◀索敵されていない状態では、命中率がかなり下がってしまうぞ。

BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック ZOCとは?

ZOCとは、敵に隣接された部隊は移動が制限されるというシステム。味方部隊を敵の側に置いておくだけで、敵を足止めすることができるのだ。足の早い敵は味方部隊で取り囲み、移動を制限させて攻撃していこう。



◀弱い部隊でもいいので、隣接させれば足止めになる。

BEGINNER'S CHECK ●ビギナーズチェック 現地での補給と戦略ライン

戦術バトルでのHP回復や物資の補給は、拠点上で行える。また、自分の勢力下にある戦略ラインでも、物資の補給が可能だ。

●補強ラインをのばすには…?

戦略ライン上で補給できるのは、自軍の拠点同士を結ぶ線上か、"自分の拠点から線上にいる味方ユニットまで"に限られる。

▶物資はすぐ切れるので、補給は大事だ。









◀拠点制圧は、ラインに沿って行くのが鉄則。ライン上に敵が割りこむと、補給できなくなるので注意。

攻撃 指示した攻撃をまとめて解決する

行動設定フェイズで攻撃指示を出していると、行動設定フェイズのあとで攻撃実行フェイズが発生。指示した攻撃はここでまとめて解決されるのだ。その後、敵の行動設定フェイズ→敵の攻撃実行フェイズと進行する。敵の攻撃実行フェイズで攻撃された場合、反撃可能なら反撃か防御かの選択が可能だ。



▲戦闘シーンはアニメーションで再現。もちろんオフも可能。

EXPERT' CHECK ●エキスパートチェック 細かい部分が色々変わってるぞ!!

戦術バトルをSS版と比べると、スタックの集合や離散が自由に行えるようになったり、戦術中に兵装の変更やキャラの乗り換えが可能になったりと、細かい改善が施されさらに遊びやすくなった。また、敵の思考も強化されており、難易度も上がっているぞ。

はみ出し座談会⑤ ガンダム好きなだけだと、とてもやってられないでしょうね。B:拠点封じ込めや、部隊の増殖、オトリ作戦……SS版でのズルい戦法は封じられてる。オレみたいなヌルゲーマーには厳しい……。D:そうそう、SS版の内容は第1部に過ぎなくて、PS版の本番は第2部で、それがまた1本の新作同然のボリュームだってのが凄い。B:イベント数も第1部(SS版)なみに用意されてるし。なんといっても「Zガンダム」ってのが嬉しいよね。(P229へ続く)

連邦&ジオン、最初の一手

ここでは、ジオン軍、連邦軍それぞれの序盤の展開を解説。戦略の自由度が高いので必ずしもこれが正しいとは限らないが、最初に何をやっていいかわからないという人には参考になるハズだ。

ジオン公国軍

STEP 1 地球上空の制圧

ジオンは、初期配置の部隊が強いので、この部隊を使って手早く展開していく必要がある。とにかく慢性的な資金と物資の不足に苦しむので、初期配備の部隊（とくにザク）は大切に。最初に提案されるのはオデッサ攻略だが、その前にまず地球上空の敵部隊を片付ける。敵は放っておくとサイド6を攻めてしまうので、これを守るために最低でもポイントジャブローと宇宙1を取っておく。とにかく1ターン目から果敢に攻めて行こう。序盤では、連邦の部隊は敵ではない。地球侵攻のため、ドダイとドップの開発を忘れずに。



▲最低でもこの状態にしておく。サイド6 には手を出さない。

STEP 2 第一次地球降下作戦



宇宙1へ侵攻すると同時くらいに、第一次地球降下作戦を実行。ポイントオデッサからオデッサに部隊を突入させよう。ポイントオデッサのHLV（ザク込み）だけでもいいが、あらかじめシーマやガトーのザクを移動させておき、これを加えると楽になる。オデッサは拠点が散らばっているので、拠点制圧は狙わず速攻で全滅を目指す。3~4ターン目に降下すれば、敵部隊もそんなに多くないので、楽に勝てるハズ。なお、開発予算はきっちり投入し続け、余裕があれば外交で援助を行っておこう。

STEP 3 アメリカ降下～ニューヨーク制圧





オデッサを落とす頃には、ザクJ型の生産ができるようになっているハズだ。オデッサですぐに生産に入ろう。生産できたら、キャラを配属させることを忘れずに。また、次に提案される第2次地球侵攻作戦で、ニューヨークとキャリフォルニアへ侵攻できるようになる。ポイントアメリカから降下を行うとニューヨークとキャリフォルニアに挟まれたエリアに降りる。このエリアを制圧したら、まず目指すのはニューヨーク。こちらの方が落としやすい。敵部隊に潜水艦が含まれている場合もあるので、ドダイ（+ザクJ型）は必ず部隊に入れておくこと。

STEP 4 キャリフォルニア制圧

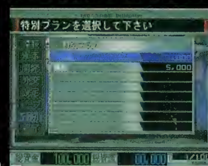
ニューヨークを落とせば次に狙うのはキャリフォルニア。しかしキャリフォルニアでの戦いは、隣のハワイから続々と敵援軍が送られてくるので長引いてしまう。ニューヨークで部隊を生産し、こちらもすぐに援軍を送り出せるように準備をしておこう。また、同時にオデッサの部隊も、キリマンジャロ付近まで侵攻しておきたい。この頃には連邦でボールが生産され始めるので、ルナ2の動きにも注意。

地球連邦軍

STEP 1 V作戦発動

連邦の序盤は、ジオンと違って初期配備の部隊が弱いが、資金と物資は豊富にある。これを使ってとにかく大量に部隊を生産し、物量作戦で展開していくことが基本。MSのジムが生産できるようになるまでは、部隊は使い捨てと割り切ろう。さて、連邦の最初の特別作戦は、そのMSを開発するために必要な「V作戦」だ。これは放っておくと5ターンで消えるので、1ターン目に必ず実行すること。これでMSとMA技術に予算を投入できるようになる。

また、MAはともかくMSの技術レベルはどんどん上げたい。いかに早くジムを開発できるようになるかが、勝負の別れ目となる。宇宙は後回しになるが、ルナ2周辺のエリアはいくつか押さえておきたい。



STEP 2 オーストラリアの制圧

連邦が最初に攻められる特別エリアは北京。しかしその周辺エリアはジオンに押さえられているので、まずは北京へ向け、マドラスとトリントンから部隊を動かしていく。数に勝り質に劣る連邦は先手、先手を取っていかないとならない。最初からガンガン攻めること。ただしあまり同時に戦端を開くと被害も大きくなるので、ベルファスト周辺はひとまず部隊をまとめ、防衛してもいい。特別エリアではデブロック、フライマンタあたりを常に作り続けること。



STEP 3 インドネシア～北京制圧

マドラスから侵攻した部隊は陸路、トリントンから侵攻した部隊はインドネシアから日本へと海路を進んでいく。最終的に、この2つの部隊が陸と海から挟撃する形で北京へ攻め込みたい。おそらくオーストラリア～インドネシアの海路の方が激戦になるので、こちらの部隊を多めにしておくといい。同時に特別作戦の「ビンソン計画」を実行し、宇宙の部隊も強化していくこと。



▲北京を落として、ようやく一段落といったところ。

STEP 4 ハワイ制圧

北京を落としたら、次のターンでハワイの攻略作戦が提案される。北京に投入した海路の部隊と、大西洋の部隊で一気に攻め入ってしまおう。とりあえず交戦状態に入ってしまえば、敵はハワイでの生産ができなくなる。しかしキャリフォルニアから送られてくる敵援軍には注意。北京やトリントンで、増援部隊を生産だ。陸戦型ジムの生産が可能になったら、オデッサ周辺へも侵攻していこう。

グリプス戦役

勝者のいない戦争…

ＵＣ0087年、グリプスで試験が行われていたティターンズの新型ＭＳを強奪した事件をきっかけに、エゥーゴはティターンズと本格的な抗争へと突入。戦争は、連邦軍を掌握したティターンズに有利に進んだ。エゥーゴは指導者ブレックスを暗殺され窮地に立たされるが、後継者として指名されたクワトロことシャア・アズナブルの連邦議会におけるアピールで情勢を盛り返す。しかし、ジオン残党軍アクシズの地球圏帰還や、シロッコのティターンズ乗っ取りなどが絡み、やがて戦乱は混乱を極めていくこととなる。

アナハイムエレクトロニクス

戦後最大のＭＳ企業

アナハイムエレクトロニクスとは、元々家電製品から宇宙戦艦まで生産する一大コングロマリットで、戦後はジオン公国の軍需企業を吸収し、地球圏最大のＭＳ製造メーカーとなった。そして連邦軍の兵器調達の大きな部分を占めていたが、ティターンズが台頭し始めると、エゥーゴに対しても支援を行うようになったのである。企業としてはティターンズサイドにありながら、実質的にはエゥーゴの後援者となったのだ。

次世代ＭＳ

可変ＭＳの登場

一年戦争で登場したＭＳは戦争のあり方を一変させ、戦略も戦術もＭＳなしでは成り立たなくなっていた。ＭＳ開発でジオン公国軍に遅れていた連邦軍は、戦後も戦時と同様の予算と人員を投入し、ＭＳの開発を推進していった。そして戦後のＭＳ開発でもっとも革命的だったのが、ムーバブルフレームの採用であった。これは可動のための基本構造を装甲や武装とは独立して構成することで、運動性の飛躍的な向上を可能にするものだった。さらに、この概念は開発の進んでいた可変ＭＳに多大な貢献を与え、エゥーゴを通じてこの技術を得たアナハイム社は、可変ＭＳＺガンダムの開発に成功するのである。

Zガンダム



キュベレイ



ジ・O



いよいよ次号、第1部の中盤戦までを徹底攻略！

はみ出し座談会⑥
C：うんうん、それはある。A：じゃ、その辺の突っ込んだ話をテーマに座談会いってみよう。B：もう遅いのでこの辺で。文字数も尽きる頃だろうし。A：今のは世間話じゃん。D：私時間がないのでちょっと。ゲームも進めないとならないし。C：じゃあオレも家帰って遊ぶ。そんじゃ。A：……。じゃ、次回はちゃんとページとって、その辺の座談会もやろう。って、もう誰もいないや……（涙）。

角川書店のウォーカー6誌と電撃がタ

"ウォーカーでゲーム"記念大プレ

A VITZ F「D Package」

●トヨタ

1名様

ヨーロッパのテイストあふれるデザインが魅力の「VITZ」。小回りのきくボディと、デュアルSRSエアバッグなど安全設計が自慢の車です。



※登録に関する費用、税金、保険料、オプションなどは当選者の負担になります。他人への権利譲渡、換金、車のタイプ 色、仕様の指定などはできません。

B i-Book

●アップルコンピュータ

ポップでカラフルな色づかいが人気の「i-Book」。高速のG3プロセッサ搭載で機能もパワフルなノートパソコンだ！

2名様

※賞品の色を指定することはできません。



F ドリームキャスト

●セガ・エンタープライゼス



単なるゲーム機としてだけではなく、インターネットも楽しめるドリームキャスト。今回は限定版のサンリオバージョンをプレゼントします！

5名様

※賞品の色を指定することはできません。

H NINTENDO64

●任天堂

2000年も注目のビッグタイトル目白押しのN64。昨年末発売された人気のクリアブルー＆レッドをプレゼント。

5名様



※賞品の色を指定することはできません。

G プレイステーション2

●ソニー・コンピュータエンタテインメント



ゲーム機としてはもちろん、DVD-Videoが再生できて映画や音楽も楽しめるPS2。現行のPSソフトにも対応。発売目前で話題沸騰の次世代ゲーム機だ。

5名様

※1)電撃ゲーム雑誌=メディアワークスが発行しているゲーム専門誌No.1を自他ともに認める6誌（電撃王、電撃PlayStation、電撃Dreamcast、電撃NINTENDO64、電撃G's マガジン、電撃PlayStationD)のこと。※2)ゲーマーシップ=ゲームの職人･達人･変人･奇人が集う電撃各誌が総力を挙げて、ゲーム情報をWalker読者のみなさんにお伝えします。※3)Walker=2月から、東京、

ッグを組んだ!!
ゼントクイズ

宣誓〜!!　我々、※1)電撃ゲーム雑誌一同は、※2)ゲーマーシップに乗っ取り、正々堂々、力の限り、※3)Walkerと最強タッグを組んで、※4)熱いゲーム情報をお伝えすることを誓います。



C　LC-150F1
●シャープ／液晶カラーテレビ

スリムなボディに未来感覚あふれるデザインが魅力の「LC-150F1」。液晶ならではの高画質とコンパクトさがうれしい。

1名様



D　メモリースティックウォークマン
●ソニー

新記憶媒体「メモリースティック」を使用する未来型ウォークマン。ネット上の配信を利用して音楽の記録、再生ができるぞ。

2名様



E　FINE PIX PR21 プリンカム
●富士フイルム

230万画素の高画質で、その場ですぐに写真をプリントできるデジカメ。ポラロイドカメラのように手軽に楽しめるカメラだ。

3名様



I　プレイステーション2 注目ソフト

期待のPS2対応ソフト、10タイトル各10本をプレゼント。いずれも面白さ保証済の注目ソフトばかりだ！

各10名様

①Type-S	スクウェア
②A列車で行こう6	アートディンク
③決戦	コーエー
④リッジレーサーV	ナムコ
⑤ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア
⑥SKY SURFER	アイディアファクトリー
⑦ゴルフパラダイス	T&Eソフト
⑧EXビリヤード	タカラ
⑨I.Q REMIX+	SCE
⑩FANTAVISION	SCE

Q
■次の○にあてはまるコトバをお答えください。

角川書店のウォーカー6誌と電撃が組んだタッグのキーワードは？

ウォーカーで○ーム

応募のきまり

●**応募方法**／官製ハガキにクイズの答え、希望賞品(アルファベットで1つのみ。Iの場合は番号もご記入ください)、住所、氏名(フリガナ)、年齢、性別に職業または学校名、電話番号を明記のうえ、以下のあて先にご応募ください。

●**あて先**／〒100-8783　東京中央郵便局私書箱717号

ウォーカーでゲーム
スタート記念大プレゼント 係

●**締め切り**／2000年2月29日(火) 消印有効

●**発表**／厳正なる抽選のうえ、発送をもってかえさせていただきます。

千葉、横浜、東海、関西、九州のWalker各誌のゲームページが4ページにボリュームUP。※4)熱いゲーム情報=どこよりも新しいスクープ情報、最新ソフト情報、役立つデータ満載の、より濃いゲーム情報をWalkerにて展開。もちろん、詳しい情報を知りたいキミは、電撃各誌を見るべし。　©Satomi Iwase/Media works Inc.

電撃 NEWS STATION

1月28日

早くも1月が終わり。あと1カ月ほど待てば、「PS2」が発売!!

TOPIC トピック

携帯ユーザーは注目！ 「ｉモード」でゲームが変わる？

NTT DoCoMo「ｉモード」ほか携帯電話ゲーム情報

携帯電話も次世代へ!!



NTTDoCoMo F502iHYPER
カラー液晶画面を搭載した、「ｉモード」対応携帯電話最新機種。カラー液晶対応機種は、ほかにも数機種が発売中（詳細はＳＨＯＰ等で）。

カラー液晶の登場で、携帯はさらに進化する！　ゲームもできる携帯の最新情報を紹介！

'99年２月のサービス開始以来、着実に契約数を伸ばしてきたＮＴＴドコモの文字情報サービス「iモード」。文字メールはもちろん、チケットの予約や銀行の預金確認など、幅広い用途を持つこのシステムに、新たな使い方が加わりつつあるぞ。それはメーカー各社が配信するゲーム情報。ゲームの最新情報だけでなく、ミニゲームや、独自に開発されたオリジナルタイトルも続々登場しているのだ！

コナミ・エニックスが配信を開始！ 携帯は「電話」から「情報端末」へ!!

これまでにも、一部でゲームの発売日や内容、といったゲーム情報の配信サービスはあった。だが今年に入り、各メーカーが直接タイトルの情報や、それに関連したミニゲームを配信するようになった。これにより、さらに濃い内容の情報（例えばウラワザ）や、「ｉモード」単体でも十分楽しめるゲームが届けられることになったのだ。現在正式に発表しているメーカーは数社だが、今後大幅に増える可能性が高い。

メーカーチェック1 PSソフトと「ｉモード」がリンクした!!

コナミ 『ときめき2』と『パワプロ』が登場！

12月からテスト配信を開始しているコナミネット。今年からは正式な配信サービスが開始された。第１弾は『ときめきメモリアルｉ』。月額¥100と¥300の２種類の料金があり、それぞれ２種類のゲームが楽しめる。ゲームは『ときめき２』縮小版ともいえる恋愛ＳＬＧや、クイズなどだ。また、同様のシステムを使用した、『パワプロ』の配信も予定されている。コナミでは、本年度は５タイトル程度の「ｉモード」対応ゲームを配信予定だ。



◀開発中の『パワプロ』の画面。

エニックス 『ドラクエ』のミニゲームが楽しめる!?



▲上の写真は『ドラゴンクエストⅦ』。「ｉモード」でどのような情報が出るのか気になるね。

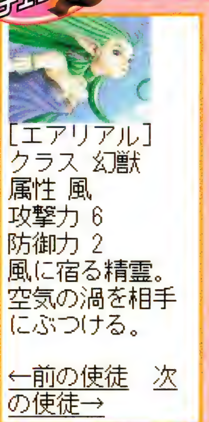
『ドラゴンクエストⅦ』の発売が待ち遠しいエニックスも、今春に「ｉモード」専用チャンネル「エニックス・コーナー（仮）」を配信予定。内容はゲームの情報のほか、『ドラクエ』キャラクターが登場するカジノゲームなどが予定されている。利用料金は月額¥100～¥300になる見込みだ。期待して待とう！

コーエーほか 多くのメーカーが参入の予定

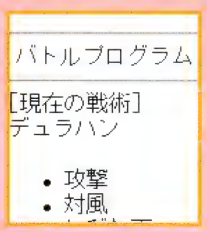
ほかにも、現時点ではコーエーが『アンジェリーク』のキャラクターを使用した画像の配信や、ＡＶＧの配信を予定。今後も、「ｉモード」を使用したサービスを行うメーカーは多いと見られ、その動向が注目される。春以降、続々登場してくるはずだぞ。

メーカーチェック2 バンダイは「対戦型オリジナルゲーム」!!

「ｉモード」開始当初から、情報を配信していたバンダイは、初のマルチプレイ対戦ゲームを配信。『聖魔大戦ミスティック・グラップル』というタイトルのこのゲーム。プレイヤーは使徒（モンスター）を操る術者（マスター）となり、ほかのプレイヤーと対戦、勝利を目指す。実際に通信を使用した対戦が行われ、ランキングが決定されるぞ。現在、参加者は７千人で、料金は月額¥300。カラー・白黒画面両対応。



◀画面の一例。機種によって表示される文字列が異なる。基本的に画面をスクロールさせて表示するので情報量は多い。



◀バトルメニュー。バトルは３種類のなかから選べる。通信を使わないバトルもある。

「IDO」、「J-PHONE」等の動きにも注目！

Ｊ－ＰＨＯＮＥが提供する「Ｊ－スカイサービス」、ＩＤＯなどの「ＥＺアクセス」、ツーカーの「ＥＺ Ｗｅｂ」など、各携帯電話会社が持つサービスでも、ゲームメーカーの参入が予定されている。実際、コナミは左記各社での配信を発表しており、ほかにも数社が参入の予定だ。携帯電話（会社）を選ぶ条件は、料金・音の質だけでなく、サービス内容にも注目する必要が出てきたといえるだろう。

CAMPAIGN キャンペーン

キミは当たったかな？

「電撃Wチャンスキャンペーン」当選番号発表

ゲーム機本体が当たるキャンペーンの当選番号を発表！

12月に行われた「電撃Wチャンスキャンペーン」の当選番号をお伝えするぞ。各商品の当選番号は右の表の通り。当たりが出たラッキーな人は、以下の要領でカードを送ってね。また、はずれちゃった人も、今後のキャンペーンにご期待ください!!

応募方法

当選者は封筒に、「あたりのスクラッチカード」を入れ、①住所 ②氏名 ③電話番号 ④年齢 ⑤職業 ⑥当選賞品（メーカー賞当選者は、希望メーカーを第2希望まで記入）、を明記のうえ、下記までお送りください。しめ切りは3月31日の消印有効です（※欄外の注意も参照ください）。
〒101-8305 ㈱メディアワークス 宣伝部「電撃Wチャンスキャンペーン」係

当選賞品	組		番号
プレイステーション2本体（20名様）	B組	下4ケタ	6749
	C組	下4ケタ	7272
	E組	下4ケタ	9712
	H組	下4ケタ	1029
ドリームキャスト本体（20名様）	F組	下4ケタ	4762
	H組	下4ケタ	7289
	I組	下4ケタ	0372
	J組	下4ケタ	3349
NINTENDO64本体（20名様）	A組	下4ケタ	9685
	D組	下4ケタ	6902
	E組	下4ケタ	2500
	H組	下4ケタ	2136
ゲームボーイカラー本体（20名様）	A組	下4ケタ	4534
	B組	下4ケタ	8551
	H組	下4ケタ	5472
	J組	下4ケタ	8176
ワンダースワン本体（20名様）	D組	下4ケタ	1657
	H組	下4ケタ	3999
	I組	下4ケタ	1566
	J組	下4ケタ	4652
電撃賞（100名様）	各組共通	下4ケタ	4651
	各組共通	下4ケタ	6024
メーカー賞（500名様）	各組共通	下3ケタ	535

TOPIC トピック

世界初！「立体テレビ」が放映中!!

スカイパーフェクTV「3Dアワー」

手軽に3D番組を楽しもう!!

テレビに専用のチューナーを取り付けるだけで、迫力ある3D映像が楽しめるTV番組が登場!! 日本初の立体映像番組「3Dアワー」が、スカイパーフェクTV 774チャンネルで毎日20:00〜26:00に放映中だぞ。3D放送専用に制作されたさまざまな番組を、家庭で手軽に鑑賞できるこのチャンネル。見れば必ず驚かされるので、ぜひ自分の目で確認してみよう。 ※専用のチューナーおよび、契約が必要です



▲このチューナーを使えば、普通の番組やゲームも3D映像で楽しめるぞ!!

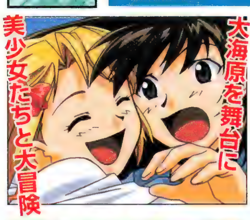

◀専用チューナー。価格は¥75000（税別）。

お問い合わせ先
03-5330-3063（平日9：30〜18：00）
スリーディ・テレビジョン

TOPIC トピック

一足お先に『サルベージ』!!

『ハッピィサルベージ』ラジオドラマ



話題のAVGがラジオドラマに！

今夏発売予定の、メディアワークスの海洋冒険AVG『ハッピィサルベージ』。現在鋭意制作中のこの作品が、ゲームの発売に先駆けてラジオドラマ化されるぞ!! ラジオ番組「子安・氷上のゲムドラナイト」内で、2月6日・13日・20日・27日の4回放送予定。シナリオはゲーム版のシナリオを手がける大倉らいた氏の書き下ろしで、氷上恭子さんや大谷育江さんほか有名声優も出演するのだ。

CDのリリースが早くも決定!!

また4月19日には、このラジオ放送分を収録したドラマCD（価格未定／SMEインターメディア）も発売される予定だ。ドラマ版ならではの『ハッピィサルベージ』の魅力を楽しみながら、ゲームの発売に備えよう!!

放送局情報

- 東京放送（東京/954kHz）日曜 24:30〜25:00
- 北海道放送（北海道/1287kHz）日曜 25:00〜25:30
- 毎日放送（大阪/1179kHz）日曜 24:00〜24:30
- RKB毎日放送（九州/1278kHz）日曜 24:40〜25:10

CAMPAIGN キャンペーン

予約をして、ゲットしよう!!

『ベイグラント ストーリー』予約キャンペーン



◀カード型のユニークなCD-ROM。パソコンで再生可能だ。

予約特典はカード型のCD-ROM！

2月10日に発売されるスクウェアのAVG『ベイグラントストーリー』。現在デジキューブの提携コンビニでこのソフトを予約すると、カード型の特製CD-ROM「スクウェア デジタルトレーディング カード」がもらえるキャンペーンが実施中だぞ。なかには『ベイグラント』の魅力を紹介する映像や壁紙など、嬉しいデータが満載（Win95／98対応）。商品がなくなり次第このキャンペーンは終了なので、欲しい人はコンビニへ急ごう!!

TOPIC トピック

『ログロック』が遊べるページ！

「ログロック@nifty」サービス －3月31日まで－

今すぐに話題のPZGがプレイできるサービスを実施中

2月10日に発売される、SCEIのPZG『アディのおくりもの』。このゲームに登場する新感覚パズル「ログロック」を、発売に先駆けてネット上でプレイすることができるぞ。パソコンを持っている人は、さっそくニフティの運営している「ログロック・アット・ニフティ」にアクセスしてみよう。ここでは体験版で腕前を競うネットランキングも実施中なので、ぜひ挑戦してほしい!!

http://www.nifty.com/loglock



▲ドラム上の文字を回したり、向きを反転させたりして、目的の単語を完成させる新感覚パズル「ログロック」。なお、サービスは3月31日までの期間限定となっている。

PRESENT プレゼント

TGSの入場券を40名様に!!

「TGS2000春」入場券プレゼント

注目を集める「TGS2000春」に40名の読者をご招待!!

4月1日(土)と2日(日)に開催されるゲームの祭典、「東京ゲームショウ2000春」のペア入場券を、抽選で20組40名様の読者にプレゼント。希望者はハガキに①郵便番号・住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記して、右のあて先まで応募しよう。しめ切りは3月10日(必着)。

なお、TGSに関するお問い合わせは、TEL:03-5541-6810まで。※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

応募のあて先：〒104-0033 東京都中央区新川1-6-11 ニューリバーレジデンス1201「東京ゲームショウ2000春」チケットプレゼントDPS係まで

はみ出し 電撃情報ステーション

●菅原祥子のNEWアルバム発売……『ときめきメモリアル』の虹野沙希役でおなじみの人気声優・菅原祥子さん。彼女のNEWアルバム「SEARCHING」（¥3,059・税込、KME／キングレコード）が、1月28日に発売された!! 約1年ぶりのリリースとなる、ファン待望のこのアルバム。彼女が作詞を担当した5曲を含む、全10曲を収録しているのだ。初回特典は、別冊12Pミニブックレット「さち日記」だ（欄外も参照）。

●『どこいつ』のチョコレートが登場……大人気ソフト『どこでもいっしょ』の関連グッズに、また新たな商品が登場。「チョコクランチもいっしょ」は『どこいつ』初のお菓子。トロがデザインされた、直径11センチの缶パッケージに入って発売される。価格は¥680（予価・税別）で、バレンタイン時期の2月初旬に発売予定だ。なお、この商品は東京・渋谷のグッズ専門店「ビットツアーズ」で先行販売が予定されている。

●「電撃Wチャンスキャンペーン」応募の注意……ご応募の際は、念のためスクラッチカードをコピーするなどして、控えをお取り下さい。また、メーカー賞で、応募者が多数の場合は、抽選でほかのメーカーのものをお送りする場合があります。
●菅原祥子さん情報……「SEARCHING」の発売を記念して、全国のアニメイトでキャンペーンを予定。詳しくはアニメイト各店か、03-3957-1234（本部）まで。

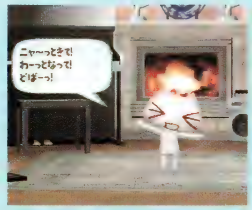
SCEI公認のグッズ情報ページ

電撃 モノ/ステーション (MONO STATION)

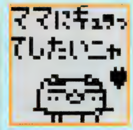
Vol.11 今回は『どこでもいっしょ/こねこもいっしょ』

こねこもいっしょ

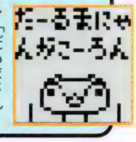
SCEIの人気ソフト『どこでもいっしょ』のアペンドディスク。今回は、こねこ時代のトロと遊ぶことができる。ミニゲーム的な遊びも大幅アップ!!



▲かわいいトロが小さくなって、さらにキュートに!



◀子どもなだけに、言葉遣いもやはり幼いぞ。



▶「だるまさんがころんだ」などの、遊びを求めてくることも。

超♥抱きしめたいっ!!

……そんな『だっこトロ』(写真左下)をはじめとする「どこいつ」グッズが発売!! もちろん「こねこ」もチェック!



祝!!『こねこもいっしょ』発売！そこで気になるのが『こねこ』のグッズ情報。今回は、好評の『どこいつ』グッズに加え、できたての『こねこ』グッズも初公開。〝トロ〟&〝こトロ〟の魅力を、ダブルでお届けだ!!

イチオシは「だっこトロ」!



▲今回のオススメは「だっこトロ」。全長60センチのぬいぐるみで抱き心地もバッチリ！

では 商品ラインナップへGO!



2 マスコット付きマグ(2種)……発売中/各¥980 B
3 バンク こねこトロ…2月予定/¥800 B



1 だっこトロ …発売中/¥3,500 A

4 ポストカード(8種) …発売中/各¥150 C
5 井上トロの生活と意見(フォトストーリーブック) …発売中/¥1,000 D







定番のストラップ!

6 ネックピースストラップ(5種) …発売中/各¥980 E
7 こねこといっしょストラップ(2種) …1月末/各¥680 F

Item Data

価格はすべて税別表記です。また発売元は、A…SCEI/B…東海工芸美術社/C…セントラルホビー/D…ソニー・マガジンズ/E…ユニファイブ/F…リーメント、となっています。

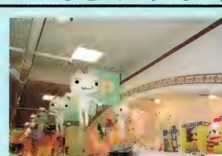
Go to Shopping!

大人気のグッズもココならゲット可能！そんなお店をPick Up!



今回のお店 キデイランド原宿店

今回紹介するのは、玩具とキャラクターグッズの専門店「キデイランド原宿店」。このお店の1Fには、昨年末より『どこいつ』コーナーが開設。今回紹介した新発売のグッズの数々も、大量に入荷しているぞ。もちろんそのほかのSCEIグッズも充実だ。関西在住の人は、「キデイランド梅田店」をチェック!!



◀『どこいつ』コーナーは1Fの中央付近にあるぞ!!



▶品ぞろえは充実！とはいえ、人気商品は早めに購入しよう。

Shop Information

●住所：東京都渋谷区神宮前6-1-9(最寄り駅：JR原宿駅、地下鉄明治神宮前駅)
●TEL：03-3409-3431
●営業時間：10:00〜20:00(第3火曜定休)

SCEI INFORMATION

商品に関するお問い合わせはこちらの番号まで

03-3475-7444

受付時間：10:00〜17:30(土日・祝日休業)

 モデル：片岡 未来/写真：牧田 優一
※地域により、発売時期が若干異なる場合があります

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 12月20日～1月9日

前評判の高かった『ヴァルキリープロファイル』が、『グランツーリスモ2』との大接戦を制し、みごと年末年始の売り上げ1位を獲得！

売り上げTOP20

ヴァルキリープロファイル

死者の魂を狩り集めて仲間にするという、斬新なシステムを採用したRPG。
■エニックス
■99年12月22日■RPG
■¥6,800(限定版¥9,800)■503,482
初登場



グランツーリスモ2

今回は新しくダートコースを採用し、コース選択の幅が広がっているぞ。
■SCEI
■99年12月11日■RCG
■¥6,800■500,491
前回1



桃太郎電鉄V

大人気シリーズ最新作。新カード、新イベントが追加され、遊びごたえUP。
■ハドソン
■99年12月16日■TBL
■¥5,800■281,466
前回4



クラッシュ・バンディクー レーシング

4人対戦が熱いRCG。過去のシリーズで活躍したキャラも続々登場!
■SCEI
■99年12月16日■RCG
■¥5,800■266,800
前回6



筋肉番付VOL.1 ～俺が最強の男だ!～

同名のＴＶ番組のゲーム化作品。あの松坂大輔投手が登場するのだ！
■コナミ
■99年12月16日■SPG
■¥5,800■209,795
前回8



6	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX ■コナミ／99年8月26日／ETC／193,626	前回7
7	チョコボコレクション ■スクウェア／99年12月22日／ETC／193,111	初登場
8	実況パワフルプロ野球'99決定版 ■コナミ／99年12月25日／SPG／184,031	初登場
9	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 ■コナミ／99年12月9日／TBL／172,775	前回2
10	チョコボスタリオン ■スクウェア／99年12月22日／SLG／172,364	初登場
11	パラサイト・イヴ2 ■スクウェア／99年12月16日／A・AVG／161,234	前回3
12	デジモンワールド デジタルカードバトル ■バンダイ／99年12月22日／AVG／153,820	初登場
13	どこでもいっしょ ■SCEI／99年7月22日／ETC／107,953	再登場
14	クロノ・クロス ■スクウェア／99年11月18日／RPG／100,831	前回9
15	レジェンド オブ ドラグーン ■SCEI／99年12月2日／RPG／100,495	前回5
16	DX人生ゲームIII ■タカラ／99年12月2日／TBL／99,179	前回17
17	DDR 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2 ■コナミ／99年12月22日／ETC／94,717	初登場
18	牧場物語 ～ハーベストムーン～ ■パック・イン・ソフト／99年12月16日／SLG／91,779	前回15
19	パチスロ アルゼ王国2 ■アルゼ／99年11月25日／SLG／90,069	前回11
20	爆走デコトラ伝説2 ～男人生夢一路～ ■スパイク／99年12月16日／RCG／88,397	前回10

前評判TOP20

1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ■エニックス／冬予定／RPG／98,532	前回1
2	テイルズ オブ エターニア ■ナムコ／2000年予定／RPG／35,557	前回4
3	スーパーロボット大戦α ■バンプレスト／発売日未定／S・RPG／31,701	前回3
4	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ■バンダイ／2月予定／SLG／23,562	前回2
5	スターオーシャン3(仮) ■エニックス／発売日未定／RPG／20,748	前回19
6	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ■カプコン／発売日未定／RPG／19,019	前回8
7	ベイグラント ストーリー ■スクウェア／2月10日／AVG／18,154	再登場
8	RPGツクール4 ■アスキー／3月予定／ETC／15,561	前回13
9	鉄拳 TAG TOURNAMENT ■ナムコ／3月4日／FTG／14,264	前回12
10	グランツーリスモ2000（仮） ■SCEI／春予定／RCG／13,399	再登場
11	遙かなる時空（とき）の中で ■コーエー／4月予定／AVG／12,967	初登場
12	EVE ZERO 限定版 ■ネットビレッジ／3月30日／AVG／9,941	初登場
13	ドラムマニア(仮) ■コナミ／3月4日／ETC／9,509	初登場
14	ルナ・ウイング 時を越えた聖戦 ■翔泳社／3月予定／S・RPG／8,212	再登場
15	リッジレーサーV ■ナムコ／3月4日／RCG／7,780	再登場
16	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮) ■パイオニアLDC／春予定／AVG／7,348	前回11
17	絆という名のペンダント with TOYBOX ■NECインターチャネル／3月予定／AVG／6,483	前回14
18	夏色剣術小町 ■NECインターチャネル／3月16日／SLG／6,051	前回16
19	ARMORED CORE2 ■フロム・ソフトウェア／夏予定／ACT／5,619	初登場
20	聖霊機ライブレード ■ウィンキーソフト／3月23日／S・RPG／5,187	初登場

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーVIII ■スクウェア／99年2月11日／RPG／23,562	前回2
2	ときめきメモリアル2 ■コナミ／99年11月25日／SLG／22,705	前回1
3	ファイナルファンタジーVII ■スクウェア／97年1月31日／RPG／20,748	前回5
4	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／15,128	前回6
5	幻想水滸伝II ■コナミ／98年12月17日／RPG／14,264	前回4
6	To Heart ■アクアプラス／99年3月25日／AVG／13,399	前回3
7	グランツーリスモ2 ■SCEI／99年12月11日／RCG／11,238	前回19
8	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／10,806	前回18
9	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／9,509	前回12
10	クロノ・クロス ■スクウェア／99年11月18日／RPG／7,780	前回7
11	ワイルドアームズ 2ndイグニッション ■SCEI／99年9月2日／RPG／6,916	前回9
12	ヴァルキリープロファイル ■エニックス／99年12月22日／RPG／6,483	初登場
13	どこでもいっしょ ■SCEI／99年7月22日／ETC／6,051	再登場
14	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／4,322	前回13
15	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／3,890	前回10
16	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／98年12月23日／RPG／3,458	前回17
17	バイオハザード 3 ラストエスケープ ■カプコン／99年9月22日／A・AVG／3,025	前回8
18	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／2,593	前回15
19	グローランサー ■アトラス／99年11月25日／RPG／2,161	前回11
20	ペルソナ2 罪 ■アトラス／99年6月24日／RPG／1,883	再登場

ランキングトピック

昨年末に発売された人気タイトルが、年が明けてもそのまま売れ続けているようだ。多少順位のばらつきはあるものの、各ショップで同じタイトルに人気が集中している。　【1月20日調べ】

ショップ①▶Dr. むー東大阪店（大阪府）店長：細川真嗣さん

年が明けても、年末の人気タイトルが引き続き良く売れています。具体的には『グランツーリスモ2』（SCEI）と、『ヴァルキリープロファイル』（エニックス）の2本ですね。また、関西という土地柄もあってか、『ナイナイの迷探偵』（ナムコ）も小さいお子様を中心に人気があります。今後のタイトルに関しては、やはり『ドラゴンクエストVII』（エニックス）に関するお問い合わせが多いです。ほかには、『ポポロクロイス物語II』（SCEI）も女性のお客様のご予約が多く、『機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～』（バンダイ）も人気を集めていますね。

ショップ②▶錦雅堂（秋田県）店長：錦織徳夫さん

当店では『遊戯王～』（コナミ）と『グランツーリスモ2』に人気が集まっています。ほかには『レジェンド オブ ドラグーン』（SCEI）や『ヴァルキリープロファイル』などのRPGも売れていますね。また、『クラッシュ・バンディクー レーシング』（SCEI）も、小中学生のお客様がよく買っていかれます。全体的に、年末に発売されたものが売れ続けている感じです。これから発売されるタイトルについては、PS2ソフトの『グランツーリスモ2000』（SCEI）に関するお問い合わせが、PS2本体についてと同じぐらい多くなってきています。

データ提供協力：ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。タイトルの文字が緑色のものは、ＰＳ２タイトルです。

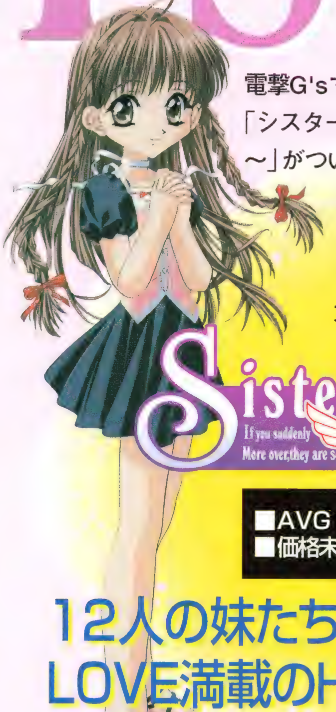
号外!

「電撃G'sマガジン」で大人気連載中の読者参加企画

Sister(シスター) Princess(プリンセス)がPSでゲーム化!!



電撃G'sマガジンでおなじみの読者参加企画、「シスター・プリンセス ～お兄ちゃん大好き♥～」がついにゲーム化決定!! キミだけの〝妹〟との心の交流が、今度はPSで楽しめるのだ。ファンの人もそうでない人も、まずはこのページで『シスプリ』の魅力をチェックしてみよう!!



Sister Princess
If you suddenly become to have twelve sisters,what do you think? More over,they are so pretty,sweet,charming...and loving you so much!

■AVG ■来冬予定 ■メディアワークス
■価格未定 ■対応周辺機器未定

12人の妹たちと織りなす――LOVE満載のHAPPY WORLD!!

イラストのような可憐な美少女たちが、突然キミの妹に！ …という強烈なコンセプトで、全国に多くの「お兄ちゃん」を生み出した読者参加企画「シスター・プリンセス」。その魅力を最大限に生かしたAVGがPSに登場！ 発売は2000年の冬を予定で価格等は未定だ。発売はちょっと遠いけど、楽しみに待っていてほしいぞ!!

シスプリチェック 1 人気爆発の読者参加企画! 知らない人はまず「G's」をチェック♥





▲「G's」'99年3月号より

「シスター・プリンセス～お兄ちゃん大好き♥～」は、「電撃G'sマガジン」（メディアワークス刊）で連載中の読者参加企画。お気に入りの妹とのメッセージのやり取りを、誌面とハガキを通して楽しむことができるのだ。個性的な妹たちのキャラクターや、超美麗な天広直人氏のイラストで、爆発的な人気を誇るこのコーナー。知らなかった人は、この機会に御一読を!!

シスプリチェック 2 PSオリジナルキャラも登場! 注目のゲーム内容は…?



ゲーム版ではおなじみの9人のキャラクターに加えて、新たに3人の妹が登場することが判明している。システムの詳細はまだ秘密だが、彼女たちとのコミュニケーションが存分に楽しめる、AVGになる予定だ。これまでわからなかった彼女たちの隠された設定も、ゲーム内でついに明らかに!? 続報に期待しよう!!



今後公開されてゆく続報を待て!!

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.135は 2月10日(木)発売!!

次号135号は、『ギレンの野望 ジオンの系譜』『ポポロクロイス物語Ⅱ』を徹底攻略大特集!! もちろん『リッジレーサーV』『I.Q REMIX+』『EVERGRACE』『Type-S』などなど「PS2」ソフト情報満載!!

COMING SOON!

ドラゴンクエストⅦ／鉄拳TAG TOURNAMENT／ベイグラント ストーリー／サモンナイト／ポップンミュージック3／ときめきメモリアル2／ヴァルキリープロファイル／ブレス オブ ファイアⅣ ほか



まんが／岩瀬さとみ

COVER



機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
作画／土器手司
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2000
デザイン／グァバモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト（朝倉哲也）

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王 悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド

全イベントチャート、主要キャラのパラメータ変化表、魔法一覧表、キャラ別イベントスケジュール、プライベートイベント表、などなどシールも付いた盛りだくさんな1冊！

好評発売中 定価：950円+税



©1999 Starlight Marry ／ Media Works Inc.

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D29

次号D29は、『ガイアマスター』『ストライダー飛竜1&2』(体験版)『ブレス オブ ファイアⅣ』『ロックマンDASH2』(ムービー)でカプコン特集! ほかにも『スパロボα』(ムービー)『ポポロⅡ』(体験版)も!!

▶▶▶次号D29は 2月15日(火)発売!!

電撃PlayStation Vol.134

2000年2月10日発行 第6巻 第4号 通巻130号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写 植 スタジオ・サン
■ＤＴＰ ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[ライター]本内新太郎、中村泰宏（ＣＨＩ）、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士、田中雅邦
[進行]中里卓司
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIYA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

広告のご用命は、
弊社、広告部へご連絡ください
電話 03-5281-5205

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王……毎月8日発売
電撃NINTENDO64……毎月21日発売
電撃G's マガジン……毎月30日発売
電撃ドリームキャスト……隔週金曜日発売



宇宙一計画バリバリに発動中です！

次号本誌 DPS Vol.135は2月10日発売！
増刊 DPS-D29(Vol.136)は980円で2月15日発売！
その次の本誌 DPS Vol.137は2月25日発売！
てなわけで……そろそろですねぇ。ドキドキワクワクの
時期が近づいてます！　よく考えると2〜3月はスゴイ！
PLAYSTATION FESTIVAL 2000に
PS2発売、そして東京ゲームショウ！　今年のゲーム
業界がある程度わかってしまう！　かも……
というかわかるといいなぁ。正直なところ。

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●1月発売予定のソフト

1	27日 カードキャプターさくら クロウカードマジック	アリカ	¥4800／PZG	16
2	27日 カードキャプターさくら クロウカードマジック 限定版	アリカ	¥7980／PZG	16
3	27日 SNKベストコレクション リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥5800／FTG	
4	27日 バイオハザード ガンサバイバー	カプコン	¥5800／STG	42
5	27日 That's QT(ザッツキューティ)	コーエー	¥4800／SLG	139
6	27日 NBA パワーダンカーズ5	コナミ	¥5800／SPG	
7	27日 SuperLite 1500シリーズ おえかきパズルII	サクセス	¥1500／PZG	
8	27日 SuperLite 1500シリーズ クロスワード	サクセス	¥1500／PZG	
9	27日 SuperLite 1500シリーズ 数独II	サクセス	¥1500／PZG	
10	27日 SuperLite 1500シリーズ ナンクロII	サクセス	¥1500／PZG	
11	27日 幻想のアルテミス ～Actress School Mystery Adventure～	翔泳社	¥6800／AVG	138
12	27日 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	スパイク	¥5800／RCG	
13	27日 こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEI	¥1800／ETC	219
14	27日 CHASE THE EXPRESS(チェイス・ザ・エクスプレス)	SCEI	¥5800／AVG	38
15	27日 ポポロクロイス物語II	SCEI	¥5800／RPG	68
16	27日 カオスブレイク エピソード フロム カオスヒート	タイトー	¥5800／A・AVG	52
17	27日 電車でGO! 名古屋鉄道編	タイトー	¥5800／SLG	50
18	27日 [illegible]	バップ	¥1800 ETC	
19	27日 超謎王	バンダイビジュアル	¥5800／ETC	
20	27日 FISH EYES II	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800／SPG	
21	27日 着信メロディだもん volume. 2	ピング	¥1980／ETC	
22	27日 パチスロ帝王4～おいちゃんカバX・マジカルポップス・レギオ-30～	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	

●2月発売予定のソフト

23	1日 ジェットでGO! ※JAL国内線機内・限定発売	タイトー	¥6000／SLG	
24	3日 アワーグラデュエーション～麻雀でポン!花札でコイ!～	キッド	¥4800／TBL	121
25	3日 GI JOCKEY 2000	コーエー	¥5800／ACT	121・216
26	3日 キャイーンのたのしメール	ザ・セカンド	¥2800 ETC	217
27	3日 [illegible]	サンソフト	¥2980 SLG	
28	3日 OPTION チューニングカーバトル2(廉価版)	ジャレコ	¥2800／RCG	
29	3日 スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	¥5800／SPG	121
30	3日 アディのおくりもの	SCEI	¥5800／PZG	121
31	3日 ワイプアウト3	SCEI	¥5800／RCG	121
32	3日 ジェットでGO!	タイトー	¥5800／SLG	122・208
33	3日 ブロックくずし2	タムソフト	¥2000／ACT	
34	3日 HEIWA Parlor! PRO ウエスタンスペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	
35	3日 クレイジー・クライマー2000	日本物産	¥3980／ACT	121・213
36	3日 [illegible]	マックスベット	¥2500 SLG	
37	3日 [illegible]	マックスベット	¥2500 SLG	217
38	10日 NEUES(ノイエス)	エスコット	¥5980／SLG	122
39	10日 007 トゥモロー・ネバー・ダイ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／ACT	122・206
40	10日 ポップンミュージック3アペンドディスク	コナミ	¥2800／ETC	122
41	10日 必殺パチンコステーションぷち2～アレジンってグレート!?～	サンソフト	¥1500／SLG	
42	10日 ベイグラント ストーリー	スクウェア	¥6800／AVG	120・190
43	10日 ワイルドロイド9	SCEI	¥5800／ACT	122
44	10日 20世紀ストライカー列伝	ダズ	¥5800／SPG	122
45	17日 格ゲー野郎～Fighting Game Creator	インクリメントP	¥5800／ETC	121
46	17日 おやじの時間～ねえちゃん、釣り行くで!～	ヴィジット	¥2800／SPG	
47	17日 おやじの時間～ねえちゃん、花札で勝負や!～	ヴィジット	¥2800／TBL	
48	17日 おやじの時間～ねえちゃん、麻雀で勝負や!～	ヴィジット	¥2800／TBL	
49	17日 Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4800／ACT	
50	17日 スペースインベーダーX	タイトー	¥2000／STG	
51	17日 ウキウキ釣り天国～魚神伝説を追え～	テイチク	¥5800予定／SLG	
52	17日 ギャロップレーサー 2000	テクモ	¥5800／RCG	
53	17日 VAP THANKS 1800 王宮の秘宝 テンション	バップ	¥1800／RPG	
54	17日 VAP THANKS 1800 古典詰碁集 四神の巻	バップ	¥1800／TBL	
55	17日 アジト3	バンプレスト	¥6800／SLG	210
56	17日 実戦パチスロ必勝法! シングル～スーパースターダスト～	マックスベット	¥2500／SLG	
57	17日 森田和郎の麻雀	悠紀エンタープライズ	¥3800／TBL	
58	24日 ゲイルガンナー	アスキー	¥5800／STG	
59	24日 眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／RPG	
60	24日 THRASHER SK8(スラッシャーSK8)	ウエップシステム	¥4800／SPG	
61	24日 SNKベストコレクション ～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	¥2800／FTG	
62	24日 READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	¥4800／SPG	
63	24日 うたうたウー	エニックス	¥5800 ETC	212
64	24日 NBA ライブ 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定／SPG	217
65	24日 ストライダー飛竜1&2	カプコン	¥6800／ACT	24
66	24日 DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
67	24日 [illegible] 2 KCE The Best	コーエー	¥2800 SLG	
68	24日 [illegible] KCE The Best	コーエー	¥2800 SLG	
69	24日 ギターフリークス APPEND 2nd MIX(仮)	コナミ	¥2800／ETC	
70	24日 華蘭虎龍学園～どきどき編～	J・ウイング	¥2800／TBL	
71	24日 ヴィジランテ8～セカンドバトル～	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／ACT	
72	24日 ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6800／S・RPG	
73	24日 GUNDRESS	スターフィッシュ	¥7800／SLG	
74	24日 戦略師団―トラ!トラ!トラ! 陸戦編―	ダズ	¥5800／SLG	215
75	24日 SIMPLE1500シリーズ Vol.26 THEテニス	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
76	24日 SIMPLE1500シリーズ Vol.27 THEスノーボード	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
77	24日 パーラー! プロ・ジュニアVol. 5	日本テレネット	¥2900／SLG	
78	24日 プロ野球監督になろう!	バンダイ	¥6800／SLG	
79	24日 着信メロディだもん volume. 3	ピング	¥1980／ETC	
80	24日 建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!～免許取ってビルを建てよう!!～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／SLG	215
81	24日 本格派DE1300円 アクションパズル プリズムランド	ヘクト	¥1300／PZG	
82	24日 本格派DE1300円 ワン・ツー スマッシュ たのしいテニス	ヘクト	¥1300／SPG	
83	2月 クールボーダーズ4	ウエップシステム	¥5800／SPG	121・211
84	2月 Tony Hawk's PRO SKATER	サクセス	¥5800／SPG	217
85	2月 THE BISTRO～料理&ワインの職人たち～	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／SLG	
86	2月 日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
87	2月 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定／SLG	120・222
88	2月 バーチャパチスロVI北電子・オリンピア	マップジャパン	¥6800／SLG	
89	2月 麻雀鳥頭紀行	メディアリング	¥5800／TBL	

●今冬発売予定のソフト

90	今冬 ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	¥7800／RPG	64

●3月発売予定のソフト

91	2日 SuperLite 1500シリーズ ザ・ゲームメーカー	サクセス	¥1500／SLG	
92	2日 SuperLite 1500シリーズ スタースイープ	サクセス	¥1500／PZG	
93	2日 SuperLite 1500シリーズ タワードリーム2	サクセス	¥1500／PZG	
94	2日 SuperLite 1500シリーズ まわってムーチョ	サクセス	¥1500／ACT	
95	4日 [illegible]	サンソフト	¥4800 SLG	
96	4日 パーフェクトフィッシング 磯釣り	セタ	¥5800／SPG	213
97	4日 パーフェクトフィッシング バス釣り	セタ	¥5800／SPG	
98	9日 [illegible]	[illegible]	¥4800 ETC	
99	9日 SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥2800／FTG	
100	9日 DRIVER	スパイク	¥5800／ACT	215
101	16日 夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800／SLG	
102	16日 夏色剣術小町 初回限定版	NECインターチャネル	¥6800／SLG	
103	16日 あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800／SLG	
104	23日 プロ麻雀 極PLUS II [illegible]	アテナ	¥2800 TBL	
105	23日 [illegible]	アテナ	¥1500 ETC	
106	23日 ザ・心理ゲーム6	ヴィジット	¥1500／ETC	
107	23日 聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	¥5800予定／S・RPG	22
108	23日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	¥5800／FTG	
109	23日 プロ麻雀「兵」3	カルチャーブレーン	¥4980／TBL	
110	23日 ウイニングポスト4 プログラム2000	コーエー	¥6800 SLG	217
111	23日 [illegible]	[illegible]	¥1500 SPG	
112	23日 [illegible]	[illegible]	¥1500 SPG	
113	23日 [illegible]	[illegible]	¥1500 SPG	
114	23日 筋肉番付VOL.2～新たなる限界への挑戦!～	コナミ	¥5800／SPG	
115	23日 サンコレBEST HARD EDGE	サンソフト	¥2800 A・AVG	
116	23日 [illegible]	J・ウイング	¥7800 SLG	
117	23日 決めろ!!ヒーロー学園－英雄に真実なし!－	CSCメディアート	¥5800／SLG	
118	23日 ワールドスタジアム4	ナムコ	¥5,800 SPG	200
119	30日 [illegible]	アスキー	¥2800 ETC	
120	30日 対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園	アスキー	¥5800／SLG	215
121	30日 ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
122	30日 メタルスラッグX	SNK	¥5800／STG	
123	30日 SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500 STG	
124	30日 SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500 STG	
125	30日 SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500 RPG	
126	30日 SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500 ACT	
127	30日 華蘭虎龍学園～むねきゅん編～	J・ウイング	¥2800／TBL	
128	30日 免許をとろう	トワイライトエクスプレス	¥5800／SLG	
129	30日 EVE ZERO	ネットビレッジ	¥6800／AVG	215
130	30日 EVE ZERO 限定版	ネットビレッジ	¥9800／AVG	215
131	30日 ワーネバ・アイランド	リバーヒルソフト	¥5800／SLG	211

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　ARPG●アクションロールプレイング　SRPG●シミュレーションロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A-AVG●アクションアドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

132	3月	三洋パチンコパラダイス3	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800 SLG	
133	3月	RPGツクール4	アスキー	¥6800／ETC	106
134	3月	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	104
135	3月	バスランディング2	アスキー	¥6800／SLG	214
136	3月	バスランディング2 つりコン2同梱版	アスキー	¥11000／SLG	214
137	3月	ブリガンダインーグランドエディションー	イースリースタッフ	¥6800／SLG	215
138	3月	メダロットR・パーツコレクション	イマジニア	¥2980／ETC	217
139	3月	K－1王者になろう！	エクシング・エンタテイメント	¥5800／SLG	
140	3月	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング・エンタテイメント	¥6800予定／SLG	
141	3月	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
142	3月	お見合いコマンドー ～バカップルにつっこみを～	エニックス	¥5800／SLG	217
143	3月	天までジャック オドロキマメノキ大登亡!!	エニックス	¥5800／ACT	213
144	3月	テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SLG	
145	3月	FIFA2000 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥4800／SPG	
146	3月	infinity(インフィニティ)	キッド	¥6800予定／AVG	202
147	3月	キミにSteady	シーディーブロス	¥5800／SLG	
148	3月	PJ's Groove	シスコンエンタテイメント	¥4800予定／PZG	
149	3月	汽車でGO！	タイトー	¥5800予定／SLG	
150	3月	ディスクダービー 名馬をつくろう!!	ダズ	¥5800／SLG	213
151	3月	SIMPLE1500シリーズ Vol.25 THE競馬	D3パブリッシャー	¥1500／RCG	
152	3月	モンスターファームバトルカード	テクモ	¥5800予定／TBL	
153	3月	パーラー！ プロ・ジュニアVol. 6	日本テレネット	¥2900／SLG	
154	3月	[illegible] コングダム・スーパースターダスト2・フライングモモンガー～	メディアエンターテインメント	¥5800 SLG	

●4月発売予定のソフト

155	6日	右左(U－SA)	アートディンク	¥3800／PZG	213
156	6日	絆という名のペンダント with TOYBOX	NECインターチャネル	¥6800／AVG	
157	6日	BEST・WING 同級生麻雀	J・ウイング	¥2800 TBL	
158	6日	プレイで覚えるシリーズ 世界史キーワードでるでる1800	ナガセ	¥2800／ETC	
159	6日	プレイで覚えるシリーズ 日本史キーワードでるでる1800	ナガセ	¥2800／ETC	
160	6日	LATTICE－200EC7－	ヌーサイト	¥5800／STG	
161	9日	チェス2000	アンバランス	¥6800／TBL	
162	13日	雀じゃん恋しましょセパレート1 雀雀しましょ	ビスコ	¥1500 TBL	
163	13日	雀じゃん恋しましょセパレート2 恋恋しましょ	ビスコ	¥1500 TBL	
164	20日	～アートカミオン～双六伝	アフェクト	¥4800 TBL	
165	20日	恋愛麻雀「フェイバリット」	カルチャーブレーン	¥4800予定／TBL	
166	20日	華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	J・ウイング	¥2800／TBL	
167	27日	SuperLite 1500 Castrol HONDA SuperBike Racing	サクセス	¥1500 RCG	
168	27日	SuperLite 1500 DEEP FREEZE	サクセス	¥1500 STG	
169	27日	SuperLite 1500 Hoooockey!	サクセス	¥1500 SPG	
170	4月	遥かなる時空(とき)の中で	コーエー	¥6800予定／AVG	
171	4月	遥かなる時空(とき)の中で プレミアムBOX	コーエー	¥8800予定／AVG	
172	4月	Wu Tang	サクセス	未定 FTG	
173	4月	まぼろし月夜～月夜野綺譚～	シスム／加賀テック	¥5800予定／AVG	
174	4月	RAYCRISIS(レイクライシス)	タイトー	¥5800予定／STG	
175	4月	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
176	4月	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
177	4月	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	108
178	4月	デビルマン	バンダイ	¥5800予定／ACT	
179	4月	PANDORA MAX SIRIES Vol.3 ラビッシュブレイズン	パンドラボックス	¥1980／RPG	213
180	4月	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!～気持ちセンセーション～	パンドラボックス	¥1980／AVG	
181	4月	BPSザ・チョイス THE NEXT TETRIS	ビーピーエス	¥2800／PZG	
182	4月	パカパカパッション2	プロデュース	未定／ETC	

●5月以降発売予定のソフト

183	18日	～磁石で飛んじゃう!?～ピックスの大冒険	アフェクト	¥4800／ACT	
184	25日	アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～	ESP	未定／ETC	237
185	25日	SuperLite 1500 クイズ1	サクセス	¥1500／ETC	
186	25日	SuperLite 1500 クイズ2	サクセス	¥1500／ETC	238
187	25日	SuperLite 1500 クイズ3	サクセス	¥1500／ETC	
188	5月	ハムスター物語	カルチャーブレーン	¥4800予定／SLG	
189	5月	BRAVE SAGA2	タカラ	¥7800／S・RPG	204
190	5月	PANDORA MAX SERIES Vol. 5 リストラの朝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
191	6月22日	SuperLite 1500 クロスワード2	サクセス	¥1500／PZG	
192	6月22日	SuperLite 1500 数独3	サクセス	¥1500／PZG	
193	6月22日	SuperLite 1500 ナンクロ3	サクセス	¥1500／PZG	
194	6月22日	SuperLite 1500 おえかきパズル3	サクセス	¥1500／PZG	
195	春	音楽ツクール3	アスキー	未定／ETC	
196	春	スノボケラー	アトラス	未定／ETC	
197	春	ポケラーDX(ピンク)	アトラス	未定／ETC	
198	春	ポケラーDX(ブラック)	アトラス	未定／ETC	
199	春	メカポケラー	アトラス	未定／ETC	
200	春	閉鎖病院	ヴィジット	未定／ETC	
201	春	OPTION チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
202	春	ガイアマスター 神々のボードゲーム	カプコン	¥4800／TBL	
203	春	ロックマンDASH2－エピソード2 大いなる遺産－	カプコン	未定／RPG	102
204	春	賭博黙示録カイジ	講談社	¥5800／AVG	26
205	春	ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
206	春	スパイロ×スパークス トンでもツアーズ	SCEI	未定／ACT	
207	春	タイニーバレット	SCEI	¥5800／ACT	198
208	春	ブレンド×ブランド〈おでかけ合成RPG〉	トンキンハウス	未定／RPG	
209	春	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
210	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
211	春	HEIWA Parlor! PRO ドルフィンリングスペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	
212	春	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
213	春	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	バンダイ	¥7800／SLG	
214	春	青の6号Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800予定／SLG	
215	春	戦国夢幻	バンプレスト	未定／SLG	
216	春	作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定／ETC	
217	春	爆流	フジミック	¥5800／SPG	
218	春	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	
219	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)－沈みゆく蒼き大地－	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	
220	春	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5800予定／TBL	
221	春	キラーバス	魔法	¥5800予定／SPG	
222	6月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇の蛹(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1980／AVG	
223	夏	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定／AVG	
224	夏	Lowrider Hop＆Dance(仮)	TYO	未定／ETC	
225	夏	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	
226	2000年	イカサマ麻雀	アイディアファクトリー	未定／TBL	
227	2000年	エンブレムサーガ	アスキー	未定／S・RPG	108
228	2000年	機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	未定／RPG	
229	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定／SLG	
230	2000年	ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～	コナミ	¥2800／ETC	
231	2000年	カムライ－神来－	ナムコ	未定／RPG	108
232	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	108
233	2000年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
234	2000年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
235	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
236	来冬	Sister Princess	メディアワークス	未定／AVG	236

●発売日未定のソフト

237	未定	砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～	アイディアファクトリー	未定／RPG	20
238	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
239	未定	サクセスストーリー	アルトロン	¥7800／SLG	
240	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
241	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
242	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
243	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
244	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
245	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
246	未定	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定／RPG	108
247	未定	レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
248	未定	飛龍の拳「Ζ ι ο ν」	カルチャーブレーン	¥3800／FTG	
249	未定	本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
250	未定	ARKS1000～目指せ！究極の召還士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
251	未定	アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
252	未定	NHL Blades of Steel 2000	コナミ	¥5800／SPG	
253	未定	エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	108
254	未定	実況GOLF(仮)	コナミ	未定／SPG	
255	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
256	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
257	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
258	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
259	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800／ACT	
260	未定	MACROSS PLUS－GAME EDITION－	翔泳社	未定／STG	28
261	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
262	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
263	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
264	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
265	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
266	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
267	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
268	未定	SIMPLE1500シリーズ Vol.X THEシューティング(仮)	D3パブリッシャー	¥1500／STG	
269	未定	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
270	未定	オーバキューン	ナムコ	未定／STG	217
271	未定	PJ's GROOVE	日本シスコン	¥4800／PZG	
272	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
273	未定	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定／S・RPG	194
274	未定	スーパーロボット大戦α(限定版)	バンプレスト	¥9800／S・RPG	194
275	未定	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	
276	未定	エターナル チェイン	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／RPG	
277	未定	ボクシング(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SPG	
278	未定	オーガリアン～亜人伝～	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
279	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
280	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	
281	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
282	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	

PlayStation2

●3・4月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
283	4日 A列車で行こう6	アートディンク	¥6800/SLG	
284	4日 スカイサーファー	アイディアファクトリー	未定/SPG	
285	4日 柿木将棋4	アスキー	¥6,800/TBL	
286	4日 撞球 ビリヤードマスター2	アスク	未定/SPG	
287	4日 アメリカン・アーケード	アストロール	未定/TBL	
288	4日 XFIRE(クロスファイア)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定/ACT	
289	4日 決戦	コーエー	未定/SLG	178
290	4日 麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ	コーエー	未定/TBL	
291	4日 実況ワールドサッカー2000(仮)	コナミ	オープン/SPG	
292	4日 ドラムマニア ※専用コントローラ、スタンド同梱	コナミ	オープン/ETC	
293	4日 ストリート麻雀トランス　麻神2	サンソフト	未定/TBL	
294	4日 ステッピングセレクション	ジャレコ	未定/ETC	172
295	4日 FANTAVISION	SCEI	¥5800予定/PZG	
296	4日 EXビリヤード	タカラ	未定/TBL	
297	4日 ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	¥5800/SPG	
298	4日 鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	未定/FTG	182
299	4日 リッジレーサーV	ナムコ	未定/RCG	
300	4日 ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	¥6800/RPG	174
301	4日 森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定/TBL	
302	3月 ストリートファイターEX3	カプコン/アリカ	未定/FTG	184
303	3月 劇空間プロ野球	スクウェア	未定/SPG	166
304	3月 I. Q REMIX +	SCEI	¥5800予定/PZG	
305	4月 EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	未定/RPG	

●春発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
306	春 建設重機喧嘩バトル ぶちキレ金剛!!	アートディンク	未定/ACT	
307	春 AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定/TBL	
308	春 AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定/TBL	
309	春 AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定/TBL	
310	春 Primal Image(プライマル イメージ)	アトラス	未定/ETC	
311	春 WILD WILD RACING	イマジニア	未定/RCG	
312	春 ØSTORY(ラブストーリー)	エニックス	未定/AVG	186
313	春 真・三國無双	コーエー	未定/ACT	
314	春 永世名人Ⅳ	コナミ	未定/TBL	
315	春 グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～(仮)	コナミ	未定/STG	
316	春 実況パワフルプロ野球7(仮)	コナミ	未定/SPG	
317	春 麻雀やろうぜ!2	コナミ	未定/TBL	
318	春 DRIVING EMOTION Type-S	スクウェア	未定/RCG	
319	春 電線(仮)	SCEI	未定/ACT	
320	春 ボクと魔王(仮)	SCEI	未定/RPG	

●夏以降発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
321	7月 マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定/SPG	
322	8月 マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	未定/SPG	
323	夏 鬼武者	カプコン	未定/未定	
324	夏 ライゼリート～エフェメラル ファンタジア～	コナミ	未定/RPG	168
325	夏 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定/SLG	
326	夏 SPLASH DIVE	SCEI	未定/ACT	
327	夏 UNiSON(仮)	テクモ	未定/ACT	
328	夏 グラップラー刃牙(仮)	トミー	未定/FTG	
329	夏 ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定/ACT	
330	夏 東大将棋　四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定/TBL	
331	秋 チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	未定/RCG	
332	秋 Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定/RCG	
333	冬 ダーククラウド(仮)	SCEI	未定/RPG	
334	冬 ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)	SCEI	未定/RPG	
335	2000年 Fly HiGH(仮)	ガスト	未定/RCG	
336	2000年 オールスター・プロレスリング	スクウェア	未定/SPG	170
337	2000年 マジカルスポーツ キラーバス2	魔法	未定/SPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
338	未定 花と太陽と雨と(仮)	アスキー	未定/A•AVG	
339	未定 パニック サーフィン(仮)	アスキー	未定/SPG	
340	未定 ベストプレープロ野球	アスキー	未定/SLG	
341	未定 サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定/STG	
342	未定 プロ麻雀 極 NEXT(仮)	アテナ	未定/TBL	
343	未定 3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定/RCG	
344	未定 聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定/未定	
345	未定 新COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	未定/SPG	
346	未定 ファイティング イリュージョン K-1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定/SPG	
347	未定 峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定/RCG	
348	未定 エキゾチカ(仮)	エニックス	未定/A•RPG	
349	未定 スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定/RPG	
350	未定 バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定/ETC	
351	未定 BBD2000(仮)	エニックス	未定/SLG	
352	未定 Fighting QTs(仮)	エニックス	未定/ETC	
353	未定 バイオハザードシリーズ	カプコン	未定/A•AVG	
354	未定 玉繭物語2(仮)	元気	未定/RPG	
355	未定 ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定/S•RPG	
356	未定 上海V(仮)	サンソフト	未定/PZG	
357	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定/SPG	
358	未定 バウンサー	スクウェア	未定/ACT	
359	未定 WRC(仮)	スパイク	未定/RCG	
360	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定/ACT	
361	未定 井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定/TBL	
362	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定/SPG	
363	未定 グランツーリスモ2000(仮)	SCEI	¥5800予定/RCG	
364	未定 L'Arc～en～Ciel(仮)	SME	未定/ETC	
365	未定 立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定/ACT	
366	未定 Robocop	タイタスジャパン	未定/ACT	
367	未定 電車でGO! シリーズ(仮)	タイトー	未定/SLG	
368	未定 EX億万長者ゲーム	タカラ	未定/TBL	
369	未定 EX人生ゲーム	タカラ	未定/TBL	
370	未定 EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定/TBL	
371	未定 チョロQ HG(仮)	タカラ	未定/RCG	
372	未定 レイクマスターズEX(仮)	ダズ	未定/SPG	
373	未定 Kunai(仮)	テクモ	未定/ACT	
374	未定 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝(仮)	ナグザット	未定/TBL	
375	未定 500GP(仮)	ナムコ	未定/RCG	
376	未定 BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定/FTG	
377	未定 BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定/ACT	
378	未定 機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定/ACT	
379	未定 パイロットになろう!2(仮)	ビクターインタラクティブソフトウェア	未定/SLG	
380	未定 F-1(仮)	ビデオシステム	未定/RCG	
381	未定 爆流2(仮)	フジミック	未定/SPG	
382	未定 ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定/SLG	
383	未定 FX・パイロット(仮)	ローカス	未定/STG	
384	未定 ソウルサーフィン(仮)	童	未定/ACT	

PS攻略本発売スケジュール

電撃攻略王 やっぱり電撃だね!

■好評発売中

書名	定価
パックマンワールド 20thアニバーサリー 完全攻略ガイド	定価:950円+税
ハイスクール・オブ・ブリッツ 公式攻略ガイド	定価:1,400円+税
真・魔装機神 PANZER WARFARE 完全攻略ガイド	定価:950円+税
ククロセアトロ～悠久の瞳～ 公式攻略ガイド	定価:1,200円+税
蒼魔灯 公式攻略ガイド	定価:950円+税
ルナティックドーン オデッセイ 公式攻略ガイド	定価:1,200円+税
爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～ 公式攻略ガイド	定価:950円+税
ゲートキーパーズ 公式攻略ガイド	定価:950円+税
グローランサー 公式攻略ガイド	定価:1,200円+税
ぽけかの 公式攻略ガイド	定価:1,400円+税
悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド	定価:950円+税
パラサイト・イヴ2 ファイナルデータ	定価:1,200円+税

■2月発売予定

書名	発売予定	定価
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 出撃戦略ガイド	7日発売予定	定価:950円+税
チェイス・ザ・エクスプレス 公式攻略ガイド	10日発売予定	定価:950円+税
ポポロクロイス物語Ⅱ 公式ファンブック	10日発売予定	定価:1,200円+税
電撃攻略DEEP ヴァルキリープロファイル ザ・コンプリート(仮)	17日発売予定	価格未定

D SELECTION ゲーム ファンブックも電撃です!

■2月発売予定

書名	発売予定	定価
幻想のアルテミス 公式パーフェクトコレクション	10日発売予定	定価:1,800円+税

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。



優れた人材・機体を保有する
VS ジオン
この戦争の勝者はどちらになるのか？
また、この2つの勢力の争いが終った時、
果たして、平和が訪れるのだろうか？
幾重にも現れる歴史の選択肢・・・。
君の采配がガンダムの歴史を変えるのだ。
ガンダムゲームの金字塔を打立てた名作ゲームが、完全リニューアル！
空前のボリュームUPも施され、「完全新作」として登場。
今、史上最大のスケールで贈る、ガンダム最新作が誕生する!!
予約特典
安彦良和 描き下ろし
「ジオンの系譜」B全ポスター
予約された方に店頭でプレゼント。
ポスターの数に限りがございますので、御予約の際は店頭にて御確認ください。
応募者全員プレゼントキャンペーン
PS「SDガンダム GGENERATION-0」のオビに付いている応募券と
PS「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」のオビに付いている応募券を2枚1組みとし、送付手数料とともに御応募頂くと応募者全員にリバーシブルホログラムメタルプレートをプレゼント！ また、応募者の中から抽選で1000名様にギレン総帥胸像をプレゼント！
詳しくはPS「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」内の取扱い説明書をご覧下さい。
全員にプレゼント！
リバーシブルホログラムメタルプレート
表
裏
ジオンの系譜
さらに抽選で！
ギレン総帥胸像（黒メタリックみがき仕上げ）



PlayStation Vol.134
2000年2月10日発行（隔週金曜日発行）第6巻第4号通巻130号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円
本体467円
T1124602020491

印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24602-2／10


scanned & edited
by kitsunebi